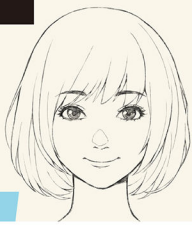
表現を極める！

目の描き方

末冨正直　秋赤音
ちょん＊　金平東
SPIdeR.　湖木マウ



こだわりたい部位の画力底上げ！

BNN
Bug News Network

基礎から実践までを徹底的に。

キャラクターの印象や個性を決定づける「目」。
バランスが取れない、焦点が合わない、もっと輝かせたい……
といった描き手が陥りがちな悩みを解消し、
もっと魅力的な目が描けるようになる一冊です。

目のタイプ別にバランスの取り方を図解

[自购][175元]制服至上1台湾女子制服集[125P]...

2022年10月6日

[预算进行中]柔软3DCG教室！不可怕的3DCG...

2022年10月5日

[预算进行中]通过像素技术开始的背景创作...

2022年10月3日

[自购][130元]光和色彩解体新书[会员特权]

2022年10月1日

[自购][125元]绘画开始变得擅长的教科书...

2022年10月1日

[自购][115元]绘画变得擅长的5个习惯[256P]

2022年9月30日

[自购][130元]姿势和表情的演出技巧[208P][...

2022年9月30日

[自购][55元]是新手也没关系！教你靠插画生...

2022年9月29日

本书籍来自素材工房的内购内容：www.cgartistnet.com

我们正在建立一个以自购为中心的内容社区，目标是解决在绘画学习中遇到的问题
因此，我们建设了自购内容社区，为解决绘画问题思考了对策。

1.如果您是一个绘画学习者，加入我们帮助网站建设自购社区，您可以获得很多有价值的内容
2.如果您是一个资源收集者，在转载时，不要删除在这里的介绍说明。

删除介绍转载到全世界，加速同质化不能帮助到任何人，这不仅会伤害到您自己和正在遇到绘画问题的学习者，也会影响到我们的新内容购买计划，因此请不要删除这里的介绍说明。

首页 › 计划购买

[自购][140元]从基础到实践的全过程背景的...

2022年11月1日

[预算进度：80%]タカ氏厚涂技法演出角色插...

2022年10月25日

[预算进度：5%]トモゼロ漫画风变形插画的...

2022年10月25日

[预算进度：5%]活用人体色彩理论的氛围感...

2022年10月25日

[预算进度：5%]闪耀的光芒和颜色背景插图[...

2022年10月25日

[预算进度：5%]ソユン强调主题的角色设计...

2022年10月25日

[自购][140元][日文]从零开始的人物设计和表...

2022年10月25日

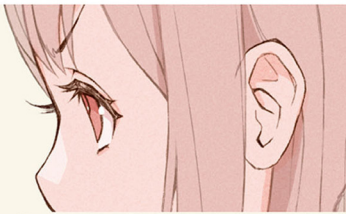
[自购][1200元]CHYAN人物色彩构成及设计...

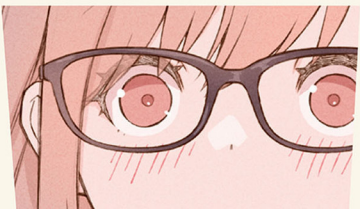
2022年10月24日

表現を極める！

目の描き方

末冨正直　秋赤音
ちょん＊　金平東
SPIdeR.　湖木マウ





BNN
Bug News Network

表現を極める！

目の描き方

末冨正直　秋赤音　ちょん＊
金平東　SPIdeR.　湖木マウ

BNN
Bug News Network

はじめに

イラストレーションにおける、一番のこだわりポイントはどこですか？

本書は、キャラクターイラストを描くうえで「目」に一番こだわりたい！という人へ向けて制作しました。
「目」はキャラクターの個性を描き分けたり、イラスト自体を特徴づけたり、感情を表現したりととても重要なパーツです。たくさんあるキャラクターイラストのなかでも、どうしようもなく惹きつけられるもの、思わず目が留まってしまうものは、やはり“目力”が一際強いように感じます。

そこで本書では、目を描くために必要な基礎知識から、表現の幅を広げるためのアイデア、特徴的な目を描くイラストレーターのメイキングまで、魅力的な目を描くための情報をたっぷりと詰め込みました。

最初から読んで基礎を固めていくもよし、描き方に悩んでいるところから拾って読むもよし。もちろん、メイキングからチェックするのでも問題ありません。

自分らしく、今描きたい目を描くことができるようになるために、本書をお役立ていただければ幸いです。

CONTENTS

PART 1
目を描くための基本知識 ≫P006

01 顔を構成するパーツとバランスを知ろう ≫P008
02 眼とまぶたの構造を知ろう ≫P010
03 まつ毛は女性らしさを表現するパーツ ≫P013
04 眉毛は表情をつくる名脇役 ≫P016
05 バランスによる印象の違いを理解しよう ≫P020
06 リアルからデフォルメへ落とし込むポイント ≫P022
07 デフォルメしがいのある3つの要素 ≫P024
08 目の形いろいろ ≫P030
09 基本の目の描き方（正面） ≫P042
10 角度のある目を描くときのポイント ≫P049
11 目に語らせる ≫P052
12 目に重なる前髪の描き方 ≫P064
13 眼鏡の描き方 ≫P067

PART 2

魅力的な目のメイキング

≫P070

秋赤音

≫P072

ちょん＊

≫P090

金平東

≫P108

SPIdeR.

≫P130

湖木マウ

≫P150

PART 1

目を描くための基本知識

このパートでは、目の構造や、パーツの配置バランスといった基礎部分から、デフォルメして描くときのポイントや目の形状パターン、感情の出し方など、表現の幅を増やすために知っておくと役立つ知識を解説していきます。基礎をしっかりと固めて、自分らしい目の表現を見つけていきましょう。

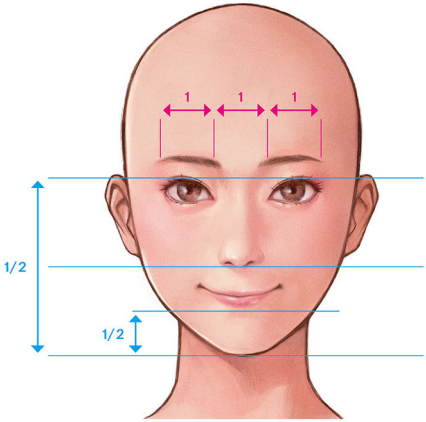
01 顔を構成するパーツとバランスを知ろう

デフォルメした人物をバランスを崩さずに描くためには、リアルな形状を知っておくことが大切です。リアルな形を理解したうえで自分なりのデフォルメ表現をすることで、矛盾や違和感なくオリジナリティを発揮することができます。

正面から見た顔

いちばんはじめのステップとして、まず顔を構成するパーツを確認してみましょう。ここでは大人の女性の顔を例にして説明していきます。デフォルメの表現では省略する場合もありますが、リアルの顔には、目と鼻、口、眉毛、耳があります。これらの要素で顔を構成するので、それぞれの配置やバランスをどうするかがとても重要になります。

では、基本的な顔のバランスを確認してみましょう。大人と子どもとでは少し変わるのですが、それについては「05 バランスによる印象の違いを理解しよう」の項目で説明します。



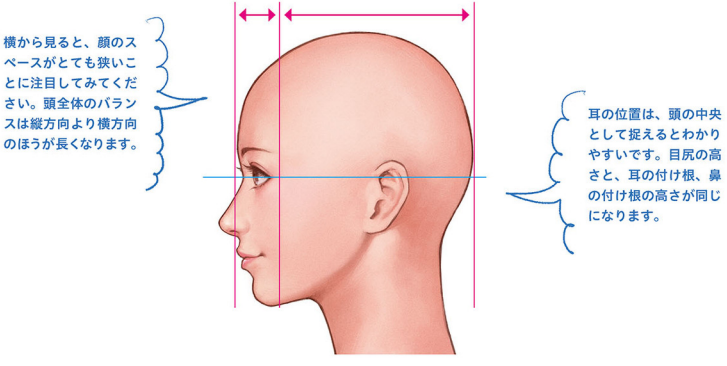
目と目の間は、目ひとつ分のスペースです。

基本的な大人の顔の場合、目の位置は、だいたい顔の真ん中くらいの高さになります。

鼻は目からアゴの真ん中、口は鼻からアゴの真ん中の上に置くとバランスがいいです。

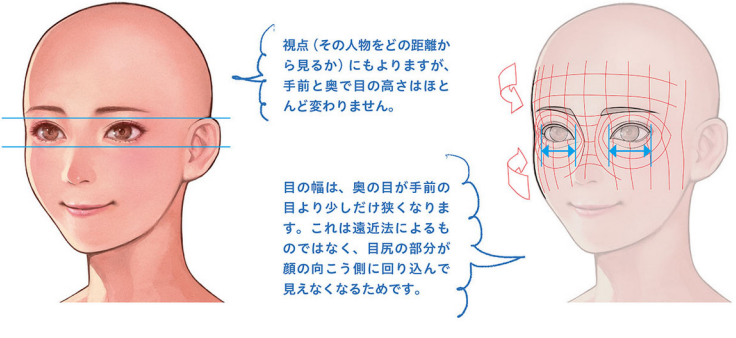
横からみた顔

横顔での顔のバランスも見てみましょう。横顔を描くときに、頭の幅が薄っぺらく見えてしまったり、目や鼻の位置がうまく取れない人も、ここでのポイントをおさえておくと描きやすくなるはずです。



斜めから見た顔と、目のバランス

斜めの構図はキャラクターの顔を立体的に見せやすいこともあり、好んで描く人も多い構図です。正面とは異なり左右の目の見え方に若干違いができます。そのポイントをおさえることで、より自然で魅力的なキャラクターを描くことができるでしょう。

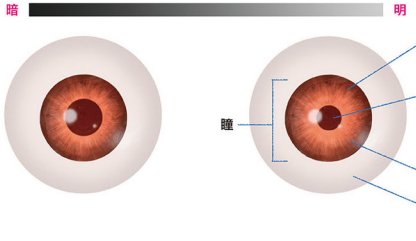


02 眼とまぶたの構造を知ろう

目は「眼球」と呼ばれるボールのような形状と、それを覆うまぶたによって構成されています。瞳のなかにある虹彩や瞳孔といった要素は、特に目の表現でオリジナリティを出すのに重要な役割を持ちます。ここではその構造について詳しくみていきましょう。

眼の構成要素

先述しましたが、眼球はボールのような丸い形状をしており、白目、虹彩、水晶体(瞳孔)、角膜といった要素で構成されています。デフォルメで表現する際は、瞳孔の大きさや白目の分量を変えると、目の印象が大きく変わります。



虹彩：角膜と水晶体の間にある薄い膜。目の色に関係し、よく見ると放射状の筋が見えます。

瞳孔：黒目と呼ばれる部分。取り込む光の量を調整するために、周囲の明るさによって大きさが変わり、明るいところでは小さく、暗いところでは大きくなります。

角膜：眼球の最も前にある透明な膜。

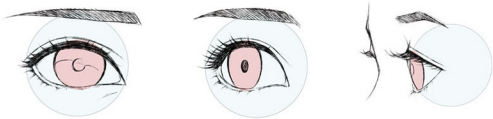
白目：眼球の白い部分。

POINT

デフォルメする際、瞳の大きさを変えると、キャラクターの印象も変わってきます。瞳を大きくすると、可愛い・幼い・元気なイメージになり、反対に瞳を小さくすると大人っぽい・クールな・落ち着いたイメージになります。

瞳の形の変化

目や瞳を描くときは、上記で説明したような眼球の形状を意識して描くとよいでしょう。見えている部分だけではなく、まぶたで隠れる部分も含めてイメージすると描きやすいと思います。



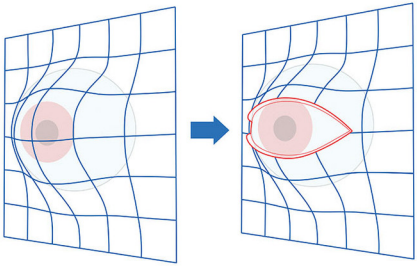
正面　斜め　横

正面からみるときは円くなり、斜めのときは楕円に、横からだと少し潰れた形状になります。目の動きによって変わりますが、瞳の上部がまぶたで隠れる面積が広く、下部は全部出るか、少し隠れるくらいが絵の収まりがよくなります。

まぶたのイメージを掴む

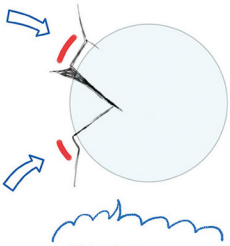
角度のついた目を描くときには、とくにまぶたと瞳の関係性を理解しておくことが重要です。

[まぶたのイメージ]



眼球に皮膚をかぶせ……

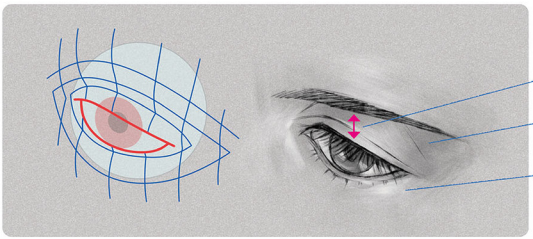
一部をカットしたようなイメージ



横から見ると、
上まぶたと下まぶたは
眼球に沿った形になります。

[角度がついた目]

●フカンの視点

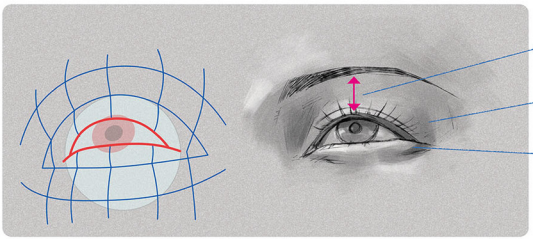


眉毛との間は狭くなる

上側のカーブは緩やか

下側のカーブは大きくなる

●アオリの視点



眉毛との間は広くなる

上側のカーブは大きくなる

下側のカーブはあまりない

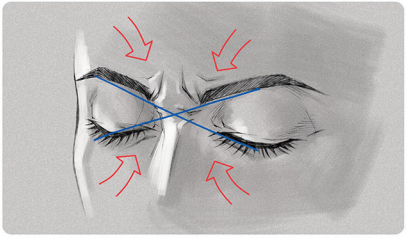
目を閉じるときの表現

まぶたを閉じるときの力具合によって、目や眉毛の形が変わってきます。表情の演出にも関わるポイントなので、チェックしてみましょう。

［目を軽く閉じたとき、眠るとき］

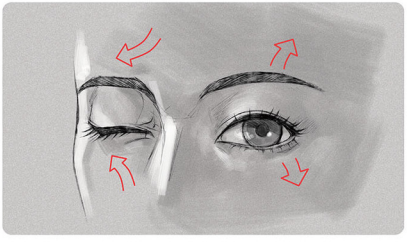
通常、軽い力で目を閉じるときは、上まぶたが眼球に沿って動いて被さるようなイメージです。眉毛や下まぶたの位置は大きく変わりません。

［目をぎゅっと閉じたとき］



力を入れて目を閉じるときは、下まぶたにも力が入って上にあがります。眉間にシワが入り、これによって力の入れ具合が表現できます。眉と目の位置は、中央に向かって × の形になるイメージです。

［ウインクしたとき］



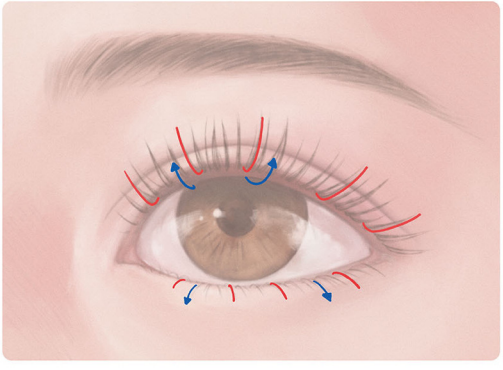
ウインクの場合、開いている目は少し力を入れて開くため、眉が上がります。閉じているほうの目は、ぎゅっと閉じたときと同様に下まぶたに力が入るので、目は上向きのカーブができます。また閉じた目の眉は少し下がります。

03 まつ毛は女性らしさを表現するパーツ

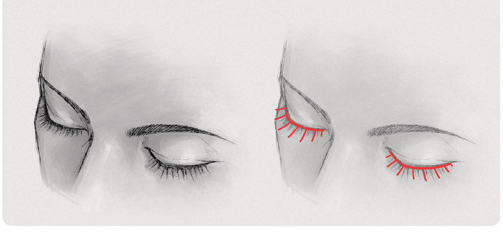
まつ毛は老若男女問わず生えているものですが、イラストレーションの場合、特に女性らしさを強調するパーツとなります。リアルなまつ毛の生え方を知っておくと、デフォルメする際や顔の角度を変えるときにも役立つはずです。

リアルなまつ毛の生え方を知ろう

ここからは、リアルなまつ毛の生え方を解説していきます。まつ毛は正面から見たとき、目の中心から放射状に広がっているように見えます。目の淵から上に向かってピーンとまっすぐ伸びているのではなく、目の内側から上に向かってカーブを描いているのが特徴です。



根元が大きくカーブし、目の内側から外に向かって伸びています。まつ毛のカーブを強調することで目のラインがくっきりして目の印象が強くなります。また、目も大きく見えるため「目が大きい＝可愛い」という印象を与えます。
下まつ毛は短くまばらですが、意外と存在感があり、目の印象を強くします。

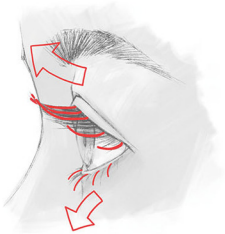


上から見たときも同様に、目の中心から放射状に生えています。いくつかのまつ毛が重なって、束感が出ます。

顔の角度とまつ毛の見え方の違い

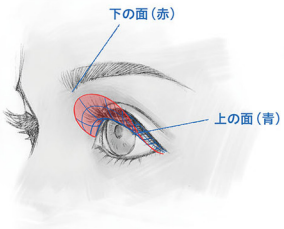
まつ毛は、見る角度によってカーブの見え方や濃さが変わります。顔に角度がついているときは左右の目で違いも出るので、順番に確認していきましょう。

［横顔の場合］



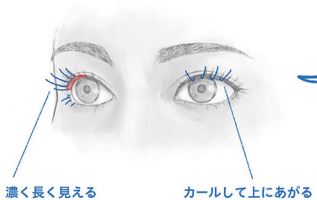
真横はまつ毛が一番目立つ角度です。横から見たときが、カーブが一番大きく見えます。重なって見える部分が濃くなり、目尻のほうはまばらになります。

［斜めの場合］



斜めの場合、まつ毛の下の面（図の赤い部分）がめくれて見えます。奥側の目はまつ毛のみがのぞきます。

［斜め20度の場合］



左右どちらかに少しだけ顔を振った角度で描く場合、左右のまつ毛の見え方が変わります。
正面に近い目は、カーブが下にいってから上に跳ね上がります。形は放射状に見えます。
奥側は、目に角度がつき、生え際が密集して見えるため、濃く長く見えます。

まつ毛の有無と見え方の違い

大げさかもしれませんが、まつ毛の多少だけで男性や女性、大人や子どもを描き分けることができると言ってもよいほど、まつ毛は人物の印象を変えるのに重要なパーツです。キャラクターの性格によって表現に変化をつけるのもおもしろいでしょう。

[イメージ例]

●まつ毛：少

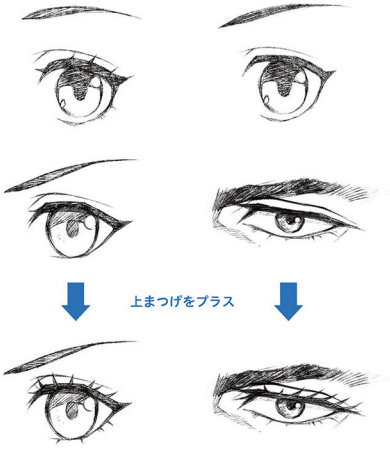
男性的、クール、知的、エリート、しっかり者など

●まつ毛：多

女性的、優しい、おっとり、セクシーなど

デフォルト表現でのまつ毛

デフォルメで描く際は、毛束感を出してリアルに寄せたり、太い線や三角のとんがりで表現したりしてまつ毛の特徴を出します。



まつ毛を描くと女性らしく、まつ毛を描かないと男性的な目の表現になります。

男性キャラクターにまつ毛を描くと中性的な印象が生まれ、「優しさ」「温厚さ」などのイメージを持たせられます。

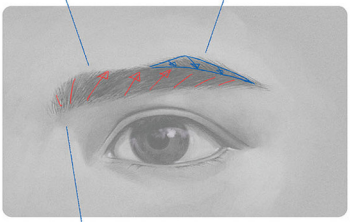
上まつげをバサバサつけると、女性っぽさが強く出すぎてしまうことも。男性キャラクターの場合は、上まつげのラインを太くする程度が◎です。下まつ毛は多少バサバサしてもそこまで違和感はありません。

04 眉毛は表情をつくる名脇役

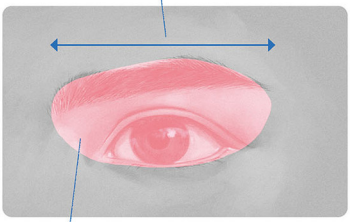
眉毛は意外と形や向きのバリエーションが多く、キャラクターの個性や感情表現を出すときに重要なパーツです。単体で考えるよりも、目とセットで考えると形を捉えやすいので、この項目では目と合わせて解説していきます。

眉毛の基本

眉毛は、眉中の部分は下から上に向かって毛が流れていますが、目尻に向かうにつれ、上から下に向かって生えています。眉頭と眉尻（両端）の毛はまばらに生えて、肌に馴染んでいきます。形は、主に上側が大きく山なりにカーブし、下側はほぼ直線のような緩やかなカーブです。また通常は、目の横幅よりも眉毛の幅のほうが広くなります。



眉毛のシルエットの上側がカーブが大きくなる。
ごつい眉毛や緩やかな眉毛の描き分けは、
この上のカーブを変化させるとよい



眉毛の上のラインと目の下のラインを
緩やかなカーブで繋ぐ、
楕円のようなシルエットを作ると形や位置が整いやすい

POINT

実際の人物の表情は、目や口といったパーツだけではなく顔全体の筋肉（表情筋）を使って感情を表現します。「顔色が変わる」といった表現があるように、ほんとうに微妙な心の変化も、この表情筋のおかげで伝えることができます。デフォルメでのイラストの場合は表情筋までを描くことはできないので、キャラクターの感情を表現する際、目や口、眉毛といった少ないパーツでその心を表さなくてはなりません。そのため、実際の目や口の動きよりも、もっと大げさな表現をする必要があります。特に眉毛は、イラストレーションのなかでは髪に隠れたりと目立たないパーツではありますが、表情・感情を出すためにはとっても重要な存在です。ほかの方の作品を見るときにも、眉毛の高さや形状と、そこから感じ取る感情をぜひチェックしてほしいです。

眉毛の位置を変えただけでもイメージが変わる

男女の眉毛の違い

男女での眉毛の生え方は、基本的には同じです。性別差というよりも個体差、というほうが正しいかもしれません。ただ、女性の場合は眉毛を整える人が多いので、デフォルメで描く場合はなめらかな形状を意識したほうが自然に見えるはずです。

［女性］

シルエット：なめらか、細め
カーブ：ゆるやか

眉間のみまばらな表現を入れて、ほかはすっきりシャープに描くとよいと思います。

［男性］

シルエット：ごつごつ、太め
カーブ：山が目立つ

眉間と目尻の両方をまばらにすると、野生的な印象になります。

眉毛の形による印象の違い

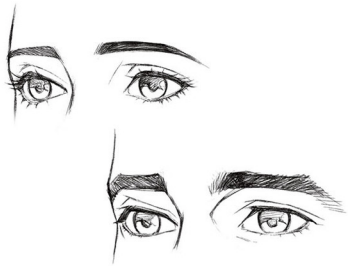
上記の眉毛を通常の形として、眉尻を上げるのか下げるのかで人物の印象がだいぶ変わります。ここではその違いを比べて見てみましょう。

［上がり眉］

イメージ：
精悍／意思が強い／正義感のある／まじめ
男らしい／怖い・キツい　など

目と眉の距離を縮めると、より上記のような印象が強まります。

［下がり眉］



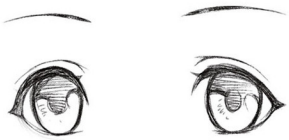
イメージ：
優しい／控えめ／大人っぽい／おだやか
女性らしい、主人公をサポートするキャラ　など

目と眉の距離を広げると、より上記のような印象が強まります。

女性のデフォルメ眉毛

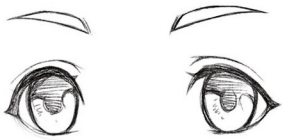
先述した通り、女性の眉毛を描くときは「細く」「なめらかに」すると、女性らしさが際立ちます。表現の仕方にはさまざまなバリエーションがありますが、大きく分けると、線のみで表現する場合と、少しだけ太さを出して、リアルな表現に近づける場合とがあります。色々と試して、自分のキャラにあった表現を探ってみましょう。

［線のみで表す］



眉毛の存在感をあまり出したくないときによく使われる描き方です。線のみの場合でも、カーブのさせ方や、目と眉の距離で印象を変えることができます。

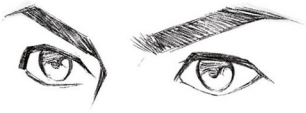
［太さを出す］



女性のメイクで「太眉」が流行ったりするように、女性の眉は絶対に細くないといけないわけではありません。ただその場合も、「なめらかさ」は意識したほうが、より女性らしいしなやかな表情となります。

男性のデフォルメ眉毛

どちらかというと、男性キャラクターのほうが眉毛での個性を出しやすいかもしれません。性格に合わせて、眉毛の形状を変えてみるとおもしろいです。



キリッとした眉毛で、主人公タイプ。
熱血、まじめなどの印象。

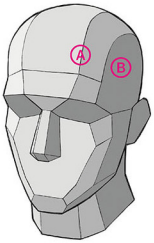
男性の細い眉毛は、
クール、知的、怖いといった印象。

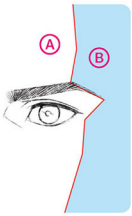
下がり眉毛はおだやか、
おっとり、優しいイメージなど。

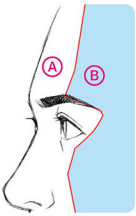
顔の角度による形の違い

眉毛の形は、顔の角度によって見え方が変わります。(リアルではあるはずの)顔の凹凸感と、眉山の一番高いところを意識すると、角度に合わせた眉毛の形を取りやすいです。

[基本の捉え方]





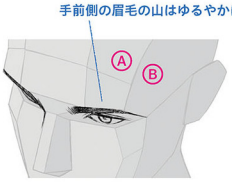


眉毛の角度が変わる眉山の部分で、顔の正面Ⓐと側面Ⓑとが切り替わるイメージになります。これを基本として、角度が変わったときの眉毛の形も見てみましょう。

[フカン正面]

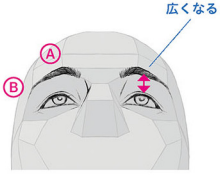
上から見ると、眉山の部分Ⓑも平らになり
目は食い込んで見えます。

[フカン横]



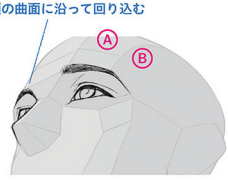
奥側の眉尻は顔の向こう側に回り込んで
見えなくなります(そのためほぼ直線に)。

[アオリ正面]



顔のカーブに沿って眉尻が下がって見えます。
フカンのときとは逆に、目と眉の間は広くなります。

[アオリ横]



手前側の眉毛の山の角度は大きく見えます。
奥側の眉尻は顔の向こう側に回り込んで見えなくなります(ただし鼻との繋がりで、直線ではなく曲線に)。

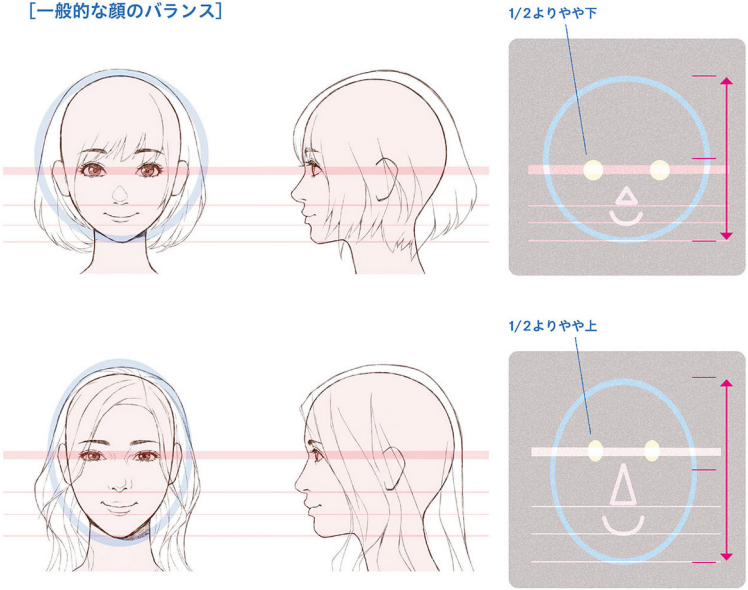
05 バランスによる印象の違いを理解しよう

「01　顔を構成するパーツとバランスを知ろう」の項目でも説明したとおり、基本的な顔の「良いバランス」は決まっています。これはリアルでもデフォルメでも同じです。この基本バランスを多少変化させることで、印象を変えることができます。

目のバランスの基本

「01　顔を構成するパーツとバランスを知ろう」の項目で説明した基本のセオリーに則り、女性の顔を描いてみます。目の位置や鼻、口にもそれぞれ「1/2」の法則をあてはめますが、輪郭の形状と目の位置によって、印象が変わります。女性や子どもの場合は輪郭のアタリを丸に、男性の場合は縦長に捉えると、よりそれらしい表現になるでしょう。

［一般的な顔のバランス］



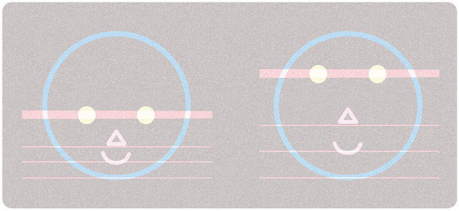
目の位置は、頭からアゴのシルエットの半分の位置を基準に考えます。女性や子どもの場合は半分～やや下に、大人っぽくしたい場合や男性の場合は半分よりやや上にするとちょうどよいバランスになります。

バランスによる印象の違い

先ほども少し触れましたが、目の位置が顔の半分より上にあるか下にあるかで印象が変わります。半分より下にあると、若い・元気な印象に、半分より上にあると大人な・落ち着いた印象に見えます。

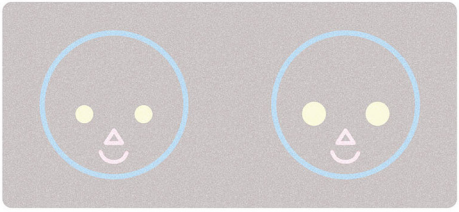
また目の大きさによっても印象が変わり、大きいと若い・元気な印象に、小さいと大人な・落ち着いた印象に見えます。描きたい人物のキャラクター性によって、これらのバランスを調整してみるとよいでしょう。

[位置による印象の違い]



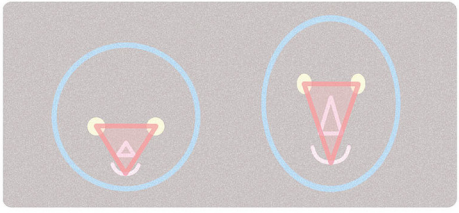
目の高さが顔に対して1/2より下にくると、子どもっぽい印象の顔になり、1/2より上にくると、大人っぽい印象になります。
1/2の法則は鼻と口にも適用されるため、目の位置が上がると、口や鼻の位置も上がります。

[大きさによる印象の違い]



目を大きくすると、より子どもっぽい、可愛らしい印象の顔になります。
目の位置は同じでも、大きさを変えるだけで雰囲気がこんなに変わります！

[バランスによる印象：まとめ]



目と目の幅は基本的には目ひとつ分と先述しましたが、子どもや、可愛い印象のキャラなどは、もう少し広げることもあります。
図のように、目と口を結ぶ三角形の形を意識すると、印象をつかみやすいです。
三角形が潰れるほど可愛い顔のバランスになり、伸びるほど大人っぽい顔のバランスになります。

06 リアルからデフォルメへ落とし込むポイント

ここまでで目やその周辺パーツのリアルな構造を学んできました。ここからはそれらの知識を身につけたうえで、どうデフォルメのイラストレーションに落とし込み、オリジナリティを加えていくかについて解説していきたいと思います。

デフォルメのポイント

絵を描き始めたばかりの人は、好きな作家さんの作品や、アニメ、ゲームのキャラクターの模写から始めることも多いと思います。最初のスタートとして、それはとても正しい方法です。ただ、少し描き慣れてきた頃には、リアルな人物を観察したり、実際に見ながら描いてみることをおすすめします。「今まで描いていたデフォルメ絵のこの部分は、リアルのこの部分だったのか！」とたくさんの気づきが得られるはずです。

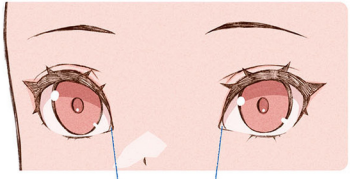
●リアル

●デフォルメ

どこを「省略」「誇張」するか？

デフォルメ絵では、リアルではあるはずの部分を省略していることにも気がつくでしょう。たとえば目頭には「涙丘（るいきゅう）」と呼ばれるピンク色の部分があるのですが、デフォルメ絵では「省略」して描かれることが多いです。ですが、ここをあえて描いてみると、他の人とは違った目の表現を作ることができるかもしれません。あるいは瞳の大きさを、実際よりもおもいきり「誇張」してみる、といった方法もあるでしょう。何を残して、何を無くすか。省略・誇張する場所をいろいろ試してみると、自分なりのデフォルメが見つかるはずです。

涙丘



あえてデフォルメ絵にも加えてみる

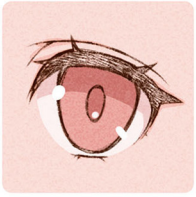
リアルを
知っているからこそ
できる表現！

リアルとは違う解釈も必要

矛盾のない絵を描けるようになるためにリアルな形状を解説してきましたが、デフォルメ絵では、必ずしも実物に忠実でなければならないというわけではありません。逆に、リアルに寄せすぎると不気味に見えてしまうこともあります。この塩梅が難しいのですが、デフォルメ絵や二次元絵ならではのバランスの良さもあるのです。

［瞳の形］

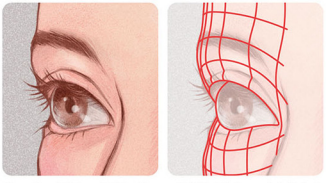
リアルの目玉は丸いですが…



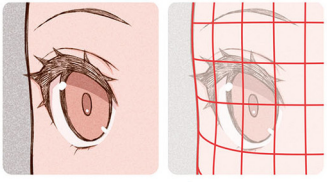
円ではなく楕円にする人も多いです（描くときにバランスが取りやすいため）。

さらに縦に伸ばして変化させる直線的なパターンも。瞳のデフォルメの幅は広いです。

［目の立体感］



リアルの目は、角度によって輪郭と重なって見えますが…



デフォルメ絵では立体感を少し抑えて、フィギュアなどのように平面的に描いたほうが自然に見えます。

POINT

誇張の表現として、目玉を球体として強調しすぎることは避けたほうがよいです。デフォルメ絵では実物よりも目玉を大きく描く分、球体感を誇張すると飛び出しそうで恐く見えてしまいます…。

07 デフォルメしがいのある3つの要素

リアルからデフォルメに落とし込む際、作家性（オリジナリティ）を出しやすい3つの要素があります。それが、「虹彩」「まつげ」「ハイライト」です。この項目ではこの3つの要素のデフォルメの可能性について、より掘り下げてみていきます。

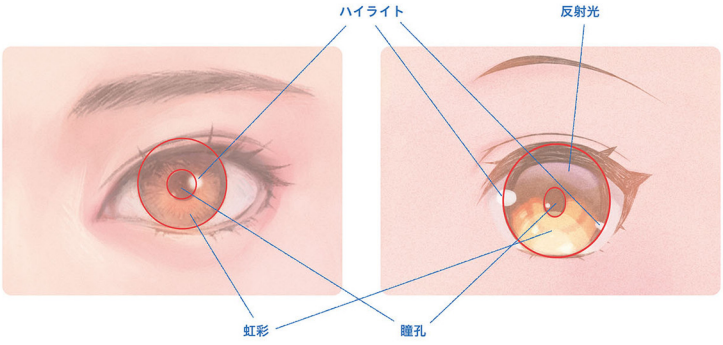
デフォルメ要素1：瞳（虹彩）

瞳（特に虹彩）は、描く人によってさまざまなパターンがあり、自由な発想で自分なりの瞳を考えてみるとおもしろいです。

眼の構成要素は「02　眼とまぶたの構造を知ろう」で説明しましたが、デフォルメに落とし込んだ状態も含めておさらいしてみましょう。

［瞳（虹彩）の表現］

●リアルな眼　　●デフォルメの眼

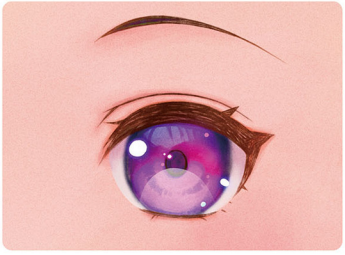


虹彩の存在感をどこまで出すかは人それぞれ。この例では、リアルに近い形で放射状の虹彩を意識して入れています。虹彩のなかに、瞳孔やハイライト、反射光が描き込まれますが、これらの組み合わせでオリジナリティを足していきます。

瞳（虹彩）のパターンいろいろ

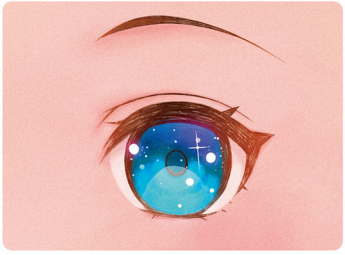
瞳（虹彩）の表現パターンを少しだけ紹介します。

［輪郭をぼかす］



瞳（虹彩）の輪郭をぼかすパターンです。近年ではこのように瞳の輪郭をしっかり描かない表現が多く見られます。キャラクター性を主張しすぎず、神秘的なイメージを持たせることができます。

［ハイライトを散りばめる］



ハイライトを星のように散りばめ、きらめきを演出。「オーバーレイ」や「発光」の合成モードを使ってコントラストを強め、鮮やかな色を出します。虹彩の上下を明るくすると透明感が出ます。

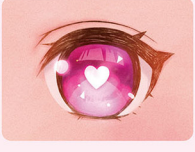
［ダイヤモンドカットのような表現］

宝石のようなきらめきと、ダイヤモンドカットのような直線的な表現を組み合わせた例です。現実離れした表現のためキャラクター性や個性がより際立ち、目を引く瞳になります。

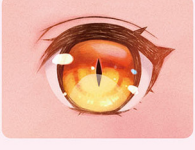
POINT

瞳孔を変えてみる

虹彩表現と合わせて瞳孔の形も変えてみるとおもしろいです。実際の瞳孔は大きさの変化はあるものの、形状は円と決まっています。そこに違う形状をはめてみることで、人物の感情やキャラクター性を「誇張」できます。



ハートの形状

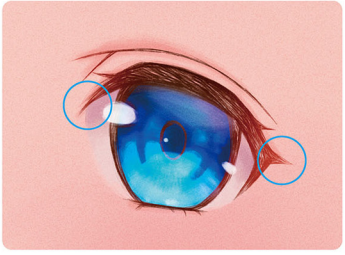


縦長の形状

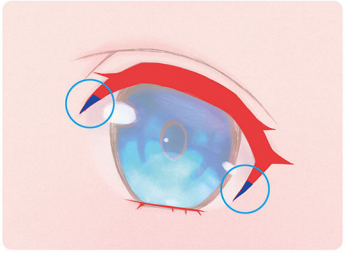
デフォルメ要素2：まつ毛

リアルのまつ毛は多くの毛の集まりで、正面から見ると特に目尻側が濃く見えます。デフォルメで描くときは、この集合体のシルエットを描くようにしたほうが目の印象が強くなります。メイクでアイラインを引くと目が大きく強く見えるのと同じ効果です。そのシルエットを塗りつぶすのか、束感を表現するのかなどで、表現のバリエーションが生まれます。

［まつ毛を描くときのポイント］

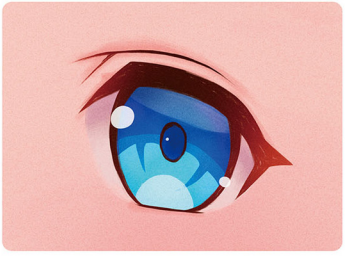


まつ毛の両端は、色を明るくする（肌の色を加える）ことで、軽い印象になります。

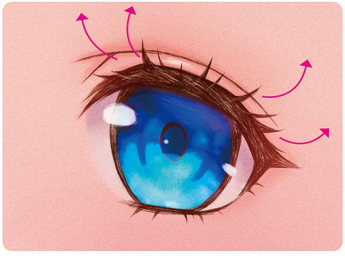


線も、両端をまばらに（毛束感を表現）すると自然な感じになり、目が顔に馴染んで見えます。下まつ毛は好みにより省略することもあります。

［まつ毛の表現バリエーション］



まつ毛の1本1本は無視し、全体をベタ塗りしてシャープに仕上げるパターンです。上まつ毛のトンガリを減らすと、男性的な目になります。

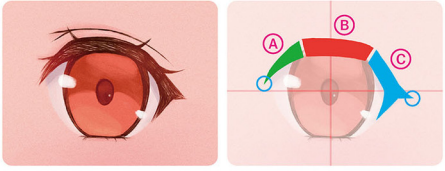


塗りをまだらにしたり、数本のまつ毛を束として描くパターンです。束間に変化をつけ、放射状に散らすと自然な仕上がりになります。

まつ毛（アイライン）をバランス良く描くには

目の形を決定づける上まつ毛はゆるやかなカーブを描きますが、ゆるやかなカーブはバランスが崩れやすく、描くのが難しい形状です。うまく形が作れないという人は、図のように、一度に全部描くのではなく3つのパーツに分けてバランスを整えてからカーブに直す方法がおすすめです。実際に見てみましょう。

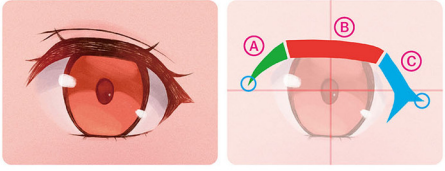
［基本の丸い目］



まつ毛をⒶ（目頭）・Ⓑ（目頭と目尻をつなぐライン）・Ⓒ（目尻）の3つのパーツで捉えます。

両端の位置が重要になるので、先にポイントを決めましょう。目尻は（好みにもよりますが）、中央よりやや下が基本です。

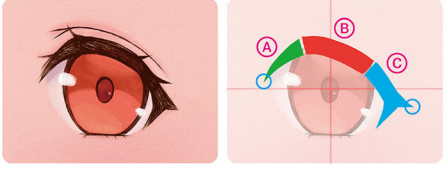
［横長の目］



少し横長の目にしたい場合は、Ⓐと Ⓒは基本と同じで、Ⓑの部分を伸ばします。

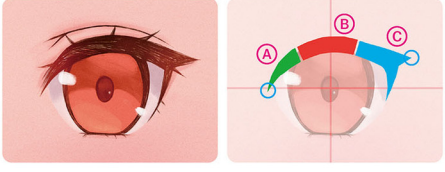
Bを曲線で描くか、直線的に描くかで見え方が変わるのですが、これは後の「11 目に語らせる」の項目で説明します。

［タレ目］



Ⓐは基本と同じで、Ⓒの目尻側を中央よりもグッと下にさげます。
Ⓑは、Ⓐと Ⓒをつなぐだけのイメージです。

［ツリ目］



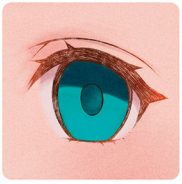
タレ目とは逆に、Ⓐの目頭側を下げ、Ⓒの目尻は中央のラインよりも上に置きます。
Ⓑは、Ⓐと Ⓒをつなぐだけのイメージです。

デフォルメ要素3：ハイライト

目の印象を大きく変える3つめの要素が、ハイライトです。ハイライトは光が反射して明るくなった部分のことで、目や髪など、表面がつるつるしているものに見られます。実際のハイライトや反射の入り方を知ると、アレンジするときに矛盾せずに描き込めるようになりますので、ここで説明していきたいと思います。

［ハイライトの有無］

●無し



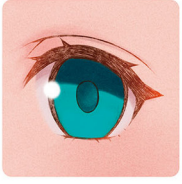
●有り

反射光などを含め、
いろいろな方向からの光が
映り込みます。
目玉は潤んでいることもあって
光を反射しやすく、
光を表現することで
生き生きとした目になります。

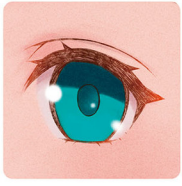
［ハイライトの入り方］

光が反射したところがハイライトになります。目のハイライトを考えるときは、ガラス玉やパチンコ玉などの球体への光の入り方を参考にすると理解しやすいでしょう。ハイライトの位置は、光の方向と、光を反射する物体（今回の場合はキャラクターの目）と、それを見ている人（つまりは描き手）の位置関係によって決まります。

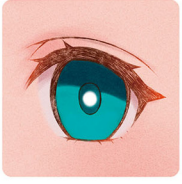
●光源がひとつ

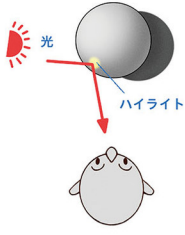


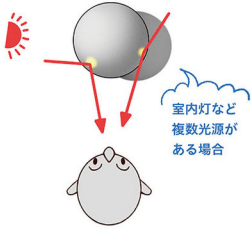
●光源が複数



●光源が真正面

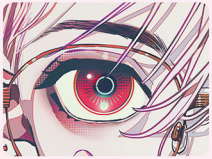


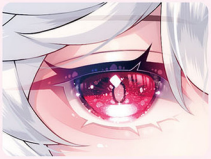


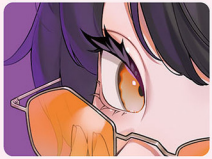


POINT

ハイライトは必ず入れなければならないわけではありません。ハイライト無しでも魅力的な目を描く方もいますし、1箇所だけ入れたり、星のようにたくさん散りばめたり、いろいろな色のハイライトを入れたりと、作家ごとにそれぞれの表現で個性を生み出しています。本書のパート2でメイキングを紹介してくれた作家さんの目も、ハイライトの入れ方はさまざまです。ぜひ自分なりの表現を試行錯誤してみてください。


秋赤音（p72）

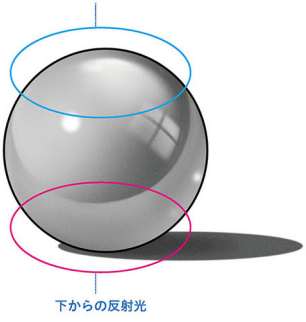

SPIdeR.（p130）

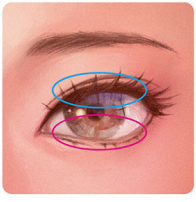

湖木マウ（p150）

ハイライト以外の映り込み

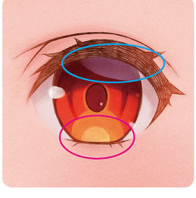
ハイライト以外にも、映り込みを表現することによって、よりキラキラした瞳を描くことができます。目をもっと輝かせたいといったときに知っておくと役立つでしょう。

球体の上部分には上方向からの光が映り込みます。たとえば外にいる場合は、空の青が映り込むイメージです。また下部分には下方向からの映り込み（床やテーブルなど）が映ります。背景に描くものや背景色と同じ色味を反射光として入れると、空気感のある表現になります。





まつ毛の影や窓枠が映り込みます。窓から覗く空の青を入れると、リアルな雰囲気が生まれます。



デフォルメ絵の場合も同様です。シンプルにする場合は、窓枠などの形状は省き、色のみをシンプルに乗せます。

POINT

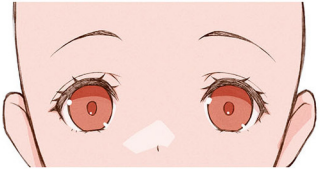
映り込みは瞳だけではなく、白目部分にも入ります。リアルな目や透明感のある目を描きたいときは、意識するとよいでしょう。

08 目の形いろいろ

目の形にはツリ目やタレ目など、いくつかのパターンがあります。ここでは代表的な6つのタイプの特徴を紹介します。それぞれイメージさせるキャラクターの性格や雰囲気が異なりますので、好みの目のタイプを見つけて自身の絵に取り入れてみましょう。

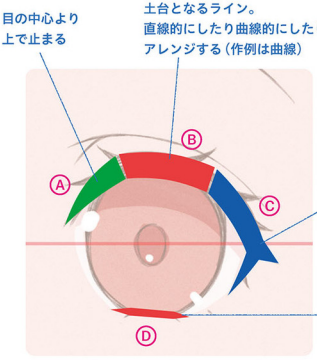
スタンダードの目

スタンダードの目は、特に目立つような特徴のないタイプの目ですが、クセがない分、「馴染みやすい」「感情移入しやすい」印象になります。ですので、親しみやすい主人公キャラによく合います。また髪や服装なども、いろいろな世界観のものと合わせやすいです。



［目の形］

P27「まつ毛（アイライン）をバランス良く描くには」の項目でも説明しましたが、目の形の特徴・描き方についておさらいしましょう。特に決まりがあるわけではないのですが、基本的なバランスを紹介します。



POINT

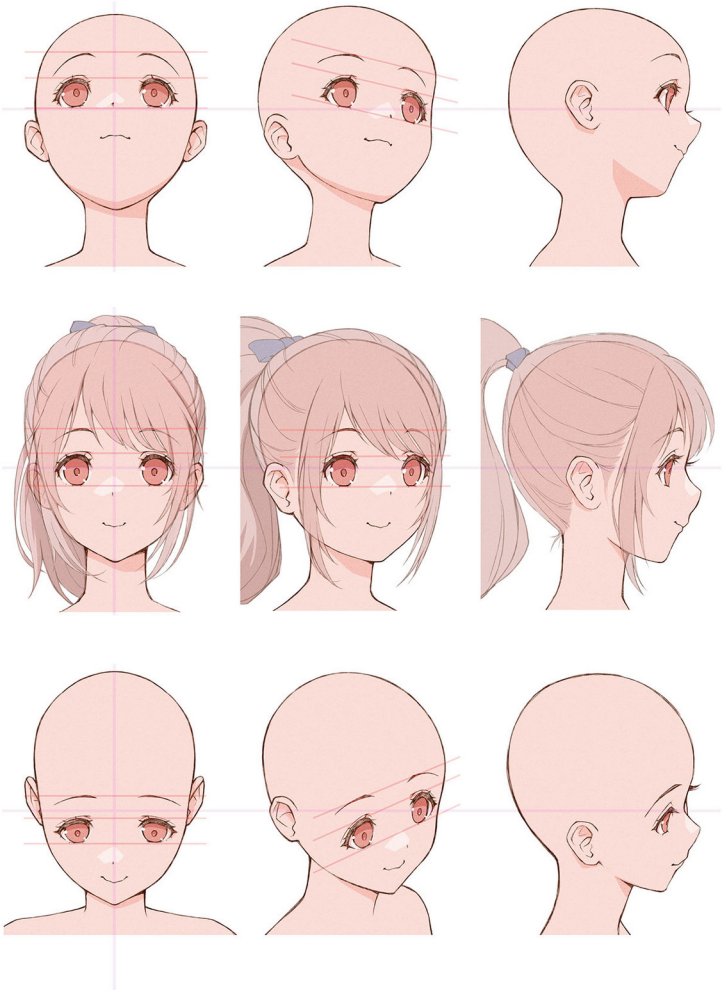
描くときのポイント

スタンダードな目を描くときのポイントは、以下の2つです！

- Ⓑは、あまり極端に角度をつけないようにする。
- Ⓒの目尻は中央より少し下に。

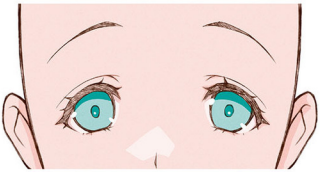
Ⓑの長さを変えるだけでも目の印象が変わるので、いろいろ試してみましょう！

スタンダードの目の角度いろいろ

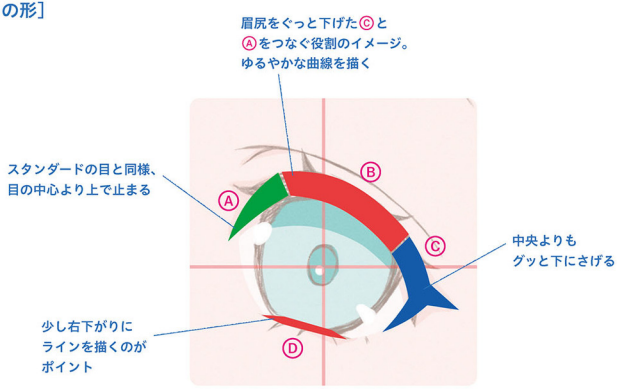


タレ目

下に垂れたタレ目は、優しく穏やかなお姉さんキャラによく用いられるタイプです。少し大人っぽいイメージがもたれやすいです。目と眉毛の距離を離すと、穏やかな印象がより一層増します。一例ですが、肌は色白、髪はロング、服装は落ち着いたデザインのものなどがよく合います。



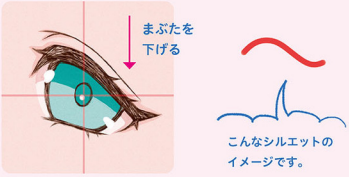
［目の形］



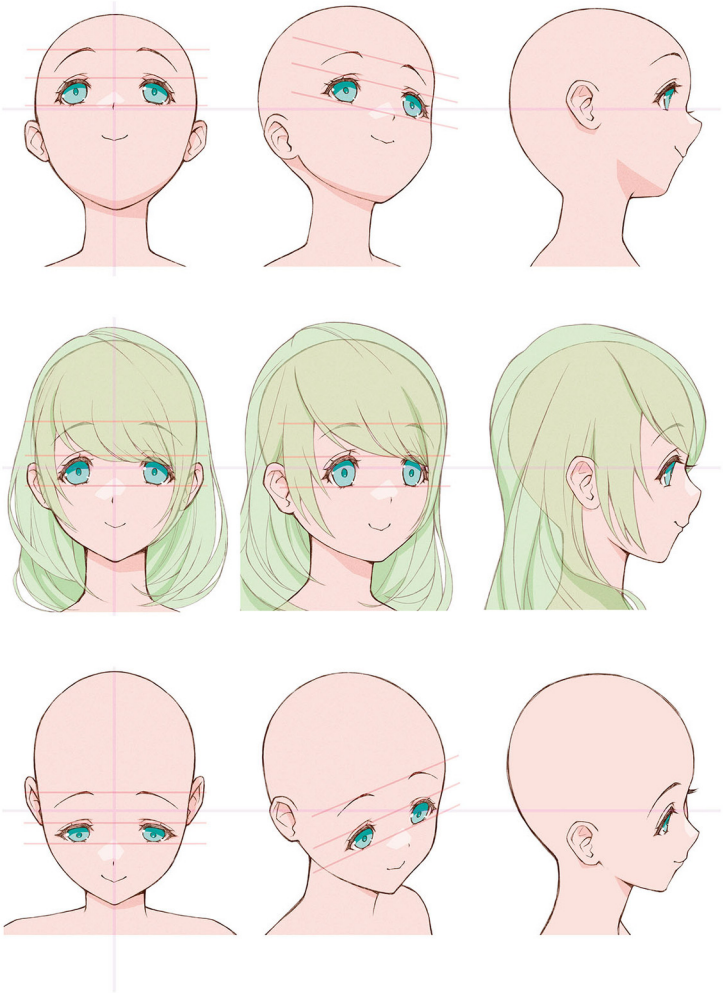
POINT

もっとタレ目にしたいときは…

より垂れた感じを出したいときは、どうすればよいでしょう。ここで目尻をもっと下げる…ということをしてしまいがちですが、そうするとバランスが崩れてしまいます。より垂れた印象にしたいときは、目尻よりもまぶた（Ⓑのライン）を下げてあげるとよいです。

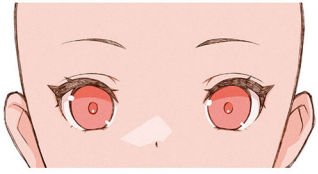


タレ目の角度いろいろ

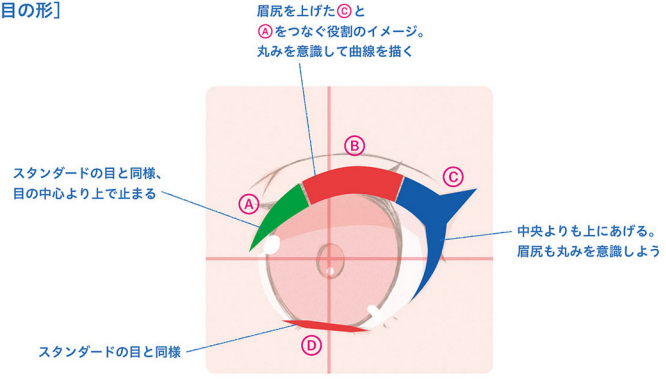


丸ツリ目

目全体のシルエットが丸く、上に吊り上がったタイプの丸ツリ目は、「元気がいい」「行動力がある」といった印象をもちます。そのためスポーツや格闘などアクションのあるキャラクターによく合います。一例ですが、肌は日焼け肌、髪はショートカット、服装はスポーティーなデザインのものが合わせやすいです。



［目の形］

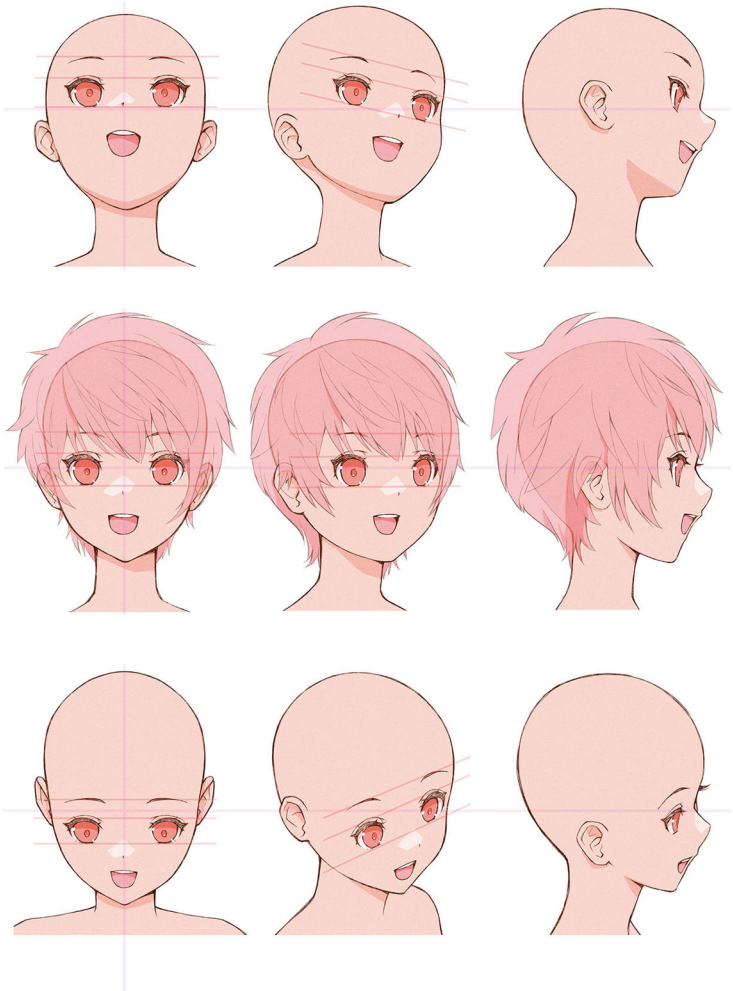


POINT

眉毛もアレンジしてみよう

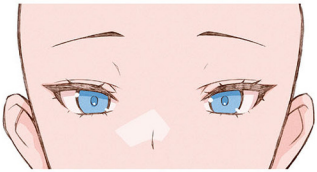
丸ツリ目は元気のあるキャラクターに合うタイプの目なので、眉毛を太くしてより天真爛漫さ、溌剌さを強調するのもおすすめです！

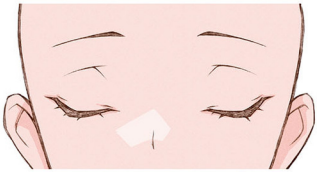
丸ツリ目の角度いろいろ



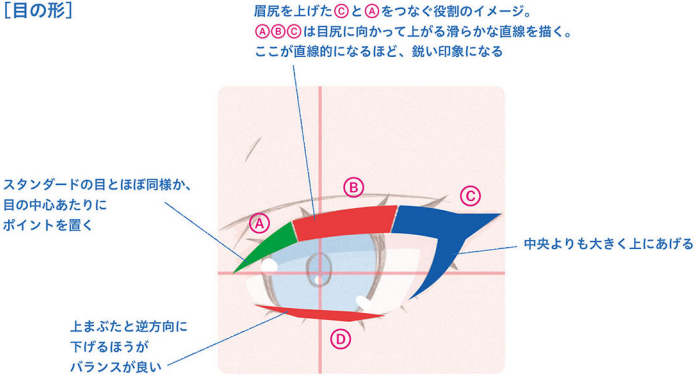
ツリ目

目全体のシルエットがスッと上に吊り上がったタイプのツリ目は、「大人っぽい」「気が強い」「クール」などの印象をもちます。表情があまり変化せず、ものごとに動じないキャラクターのイメージです。目の印象が強まるので、片目を隠すような髪型もよく合います。





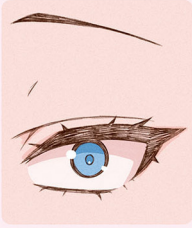
[目の形]



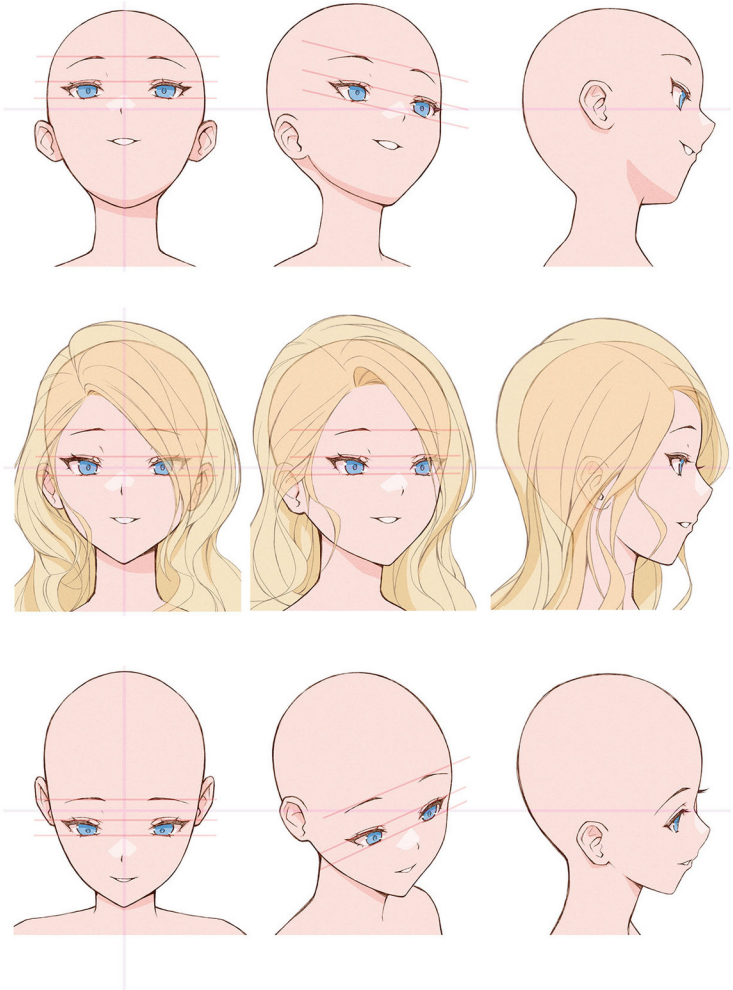
POINT

表現のバリエーション

ツリ目は小さい瞳もよく合う目の形をしています。通常時よりも大人っぽい印象がより強くなります。ただし瞳を小さくしすぎると恐くなってしまうので注意です！

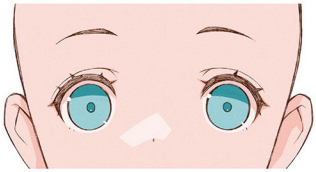


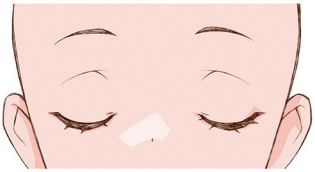
ツリ目の角度いろいろ



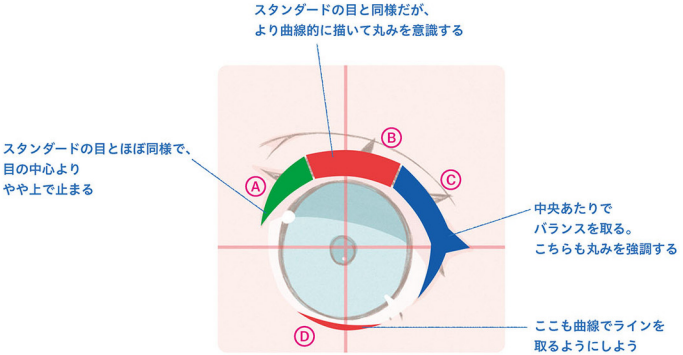
丸い目

目全体のシルエットがころんと丸いタイプです。「子どもっぽい」「朗らか」「明るい」などの印象をもちます。表情がコロコロと変わり、感情が出やすいタイプのキャラクターによく合います。派手な髪の色や服の色もわりとしっくり馴染んでくれると思います。





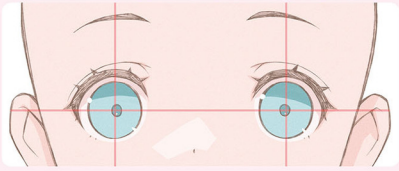
[目の形]



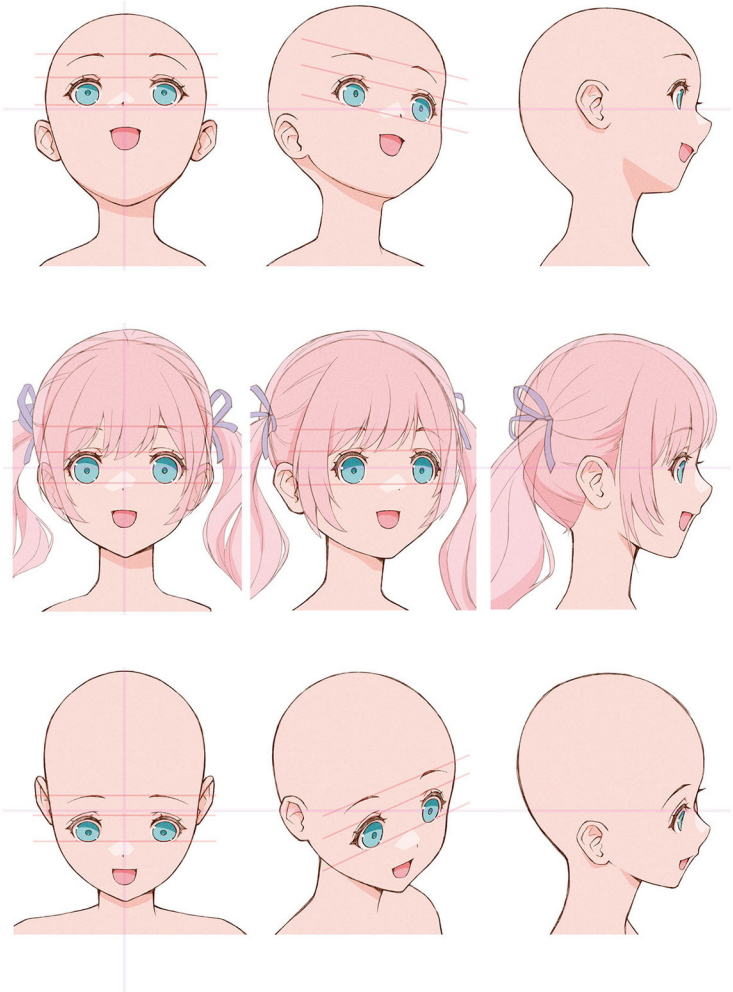
POINT

描くときのポイント

丸い目は、瞳が大きく見えている影響で、どこを見ているのかわかりにくく、無機質な表情になりやすいです。とくに正面だとその印象が強まります。
これを防ぐためには、瞳や瞳孔を目の中心に置くのではなく、目線の方向に寄せてやると良いです。例では、若干顔の中央（鼻側）に寄せています。

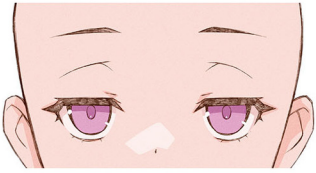


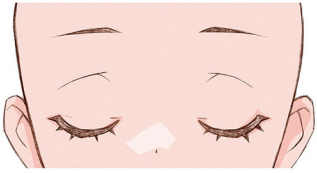
丸い目の角度いろいろ



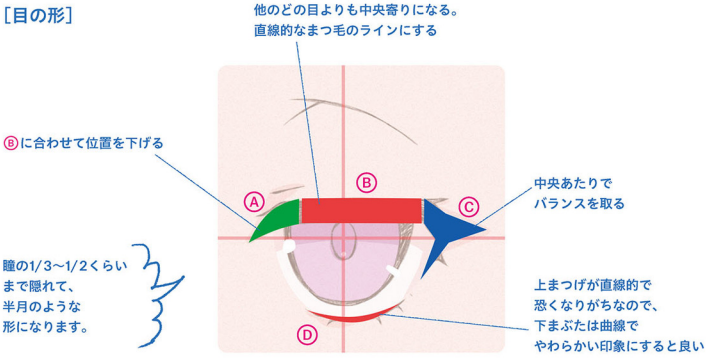
ジト目

「じとーっとした目」を表すジト目は、「マイペース」「マニアックな性格」などの印象を与えます。眠たそうな表情から何を考えているのか読めず、ミステリアスなイメージもありますね。特徴的なシルエットの目で、前髪が目に被ると重く暗い印象になることがあるため、明るいキャラにしたい場合は短めの前髪や前髪なしなど、おでこを出す髪型がおすすめです。





［目の形］

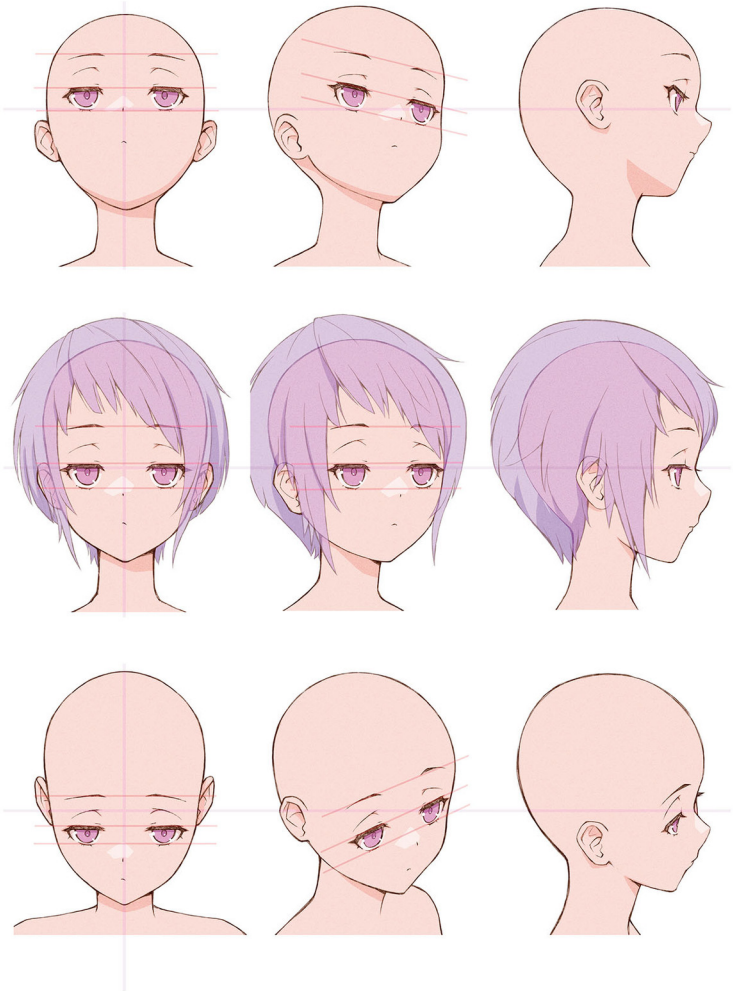


POINT

表現のバリエーション

ジト目自体がデフォルメ強めの表現になるため、瞳もデフォルメを強くしてもよく合います。例えばツリ目のときと同様に、瞳を小さく・細くしてもよいでしょう。この場合は、ミステリアスな印象がより強まります。

ジト目の角度いろいろ



09 基本の目の描き方（正面）

目の構造やデフォルメのポイントを理解したら、実際に目を描いてみましょう！　基本的な目の描き方を紹介していきますが、このやり方が絶対、というわけではありません。ただ、初心者の方が描きやすい方法を取り上げていますので参考にしてみてください。

1 完成形

今回はこんな感じの女の子を描いていきたいと思います。うまく描くコツは、いっぺんに全部描こうとせず、「大きさだけ」「向きだけ」などポイントを絞って描いていくことです。
絵を描く手順はひとそれぞれですが、①アタリ（全体の大まかな形を取る）、②下描き（細部の形を整える）、③ペン入れ（線画となる線を清書する）、④塗り（下塗り～本塗り）　という流れを取ることが多いです。今回、アタリ～ペン入れまでは顔全体でのバランスを見せていきますが、塗りの工程からは目にしぼって見せていきたいと思います。

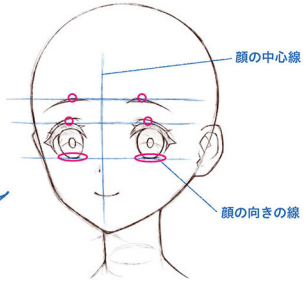
2 アタリを描く

全体のバランスや形を整えるために、大まかな形を取ります。これを「アタリ」と言います。この段階では細かく描く必要はなく、パーツの位置や大きさ、向きなどがわかる程度にざっくり位置どりしていきます。前のページで説明した、目と目の幅、鼻とアゴの1/2の法則などをここで意識しましょう！

全体に対して
パーツの位置がだいたい
イメージできればOKです！

3 下書きをする

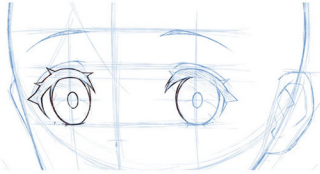
顔全体のバランスを決めるアタリが取れたら、それぞれのパーツの細部を描き込む下書きの作業に移ります。アタリの線をガイドにしながら、目や眉、鼻や口を描き入れていきましょう。



全体ではなく、
部分部分でのポイントを
左右で揃えるように
するのがコツです。

4 ペン入れする

「ペン入れ」は、下書きの線をきれいに清書して、線画を描いていく作業です。デジタルで描く場合は、工程3の下書き線を黒以外の色にして、不透明度を下げておくと、ペン入れしやすいです。ラフに描いた線からベストな線を選びながら、仕上げていきます。



線画完成

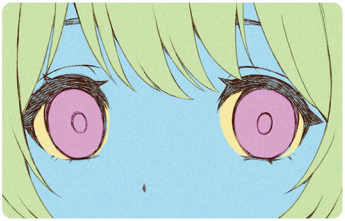
POINT

線画は一枚のレイヤーにすべて描いても問題ないですが、髪、輪郭、眉、目…といったようにパーツごとにレイヤーを分けて描いておくと、後々色を変えたり修正したりするときに便利です。

レイヤー分けのイメージをわかりやすく色分けしています。

5 下塗りする

パーツごとに下塗りをして、ベースとなる色を決めていきます。下塗りの場合も線画と同じくパーツごとにレイヤーを分けておくと、後々調整しやすいのでおすすめです（画像左）。
白目の部分は主線がないため、塗りにくい場合は塗りのレイヤーに、塗る色と同じ色で白目を形どる線画を描き足し、バケツで塗りつぶすと素早く塗れます。また、白目のフチを少しボカすと、肌との馴染みがよくなります。

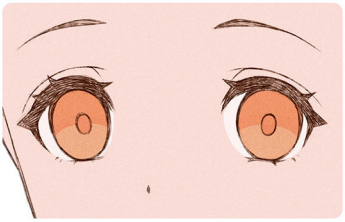


レイヤー分けのイメージ

下塗りの完成

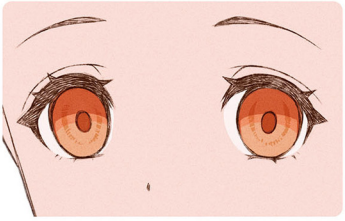
6 影を入れる

下塗りレイヤーの上に新しくレイヤーを作成し、クリッピングマスクをします。このレイヤーに影をつけていきます。レイヤーを分けずに直接ベース色に影を塗る場合は「不透明度をロック」などの機能を使うとはみ出さずに塗れるため便利です。
瞳に一段階暗い影をつけます。上を暗めの色にすると、目に透明感が出やすいです。



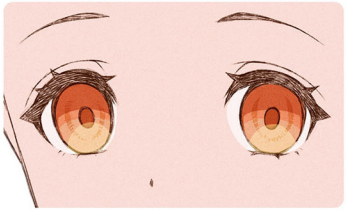
7 さらに暗い影を入れる

瞳孔は一段階暗い色を塗ります。瞳孔をくっきりさせると目線がはっきりします。
さらに同じ色で瞳孔の周りに線を描き足し、虹彩のタッチを加えました。



8 瞳の下部を明るくする

瞳の透明感をさらに増すため、瞳の下部を明るくします。レイヤーを追加し、合成モードを「スクリーン」にしたら、明るく鮮やかな色（この作例では明るい黄色）を塗ります。明るくなりすぎたときは、レイヤーの不透明度を変えてみましょう。目の印象がよりクリアになってきました。

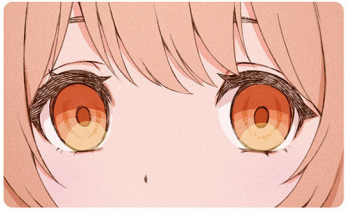


POINT

ちなみに明るくする合成モードは「スクリーン」以外にも、「オーバーレイ」「加算（発光）」などがよく使われます。いろいろなレイヤー効果を試して見栄えの違いを確認してみましょう。こういった効果は、全体に入れるよりも一部に絞って入れたほうが、メリハリがつきます。

9 白目にも影を足す

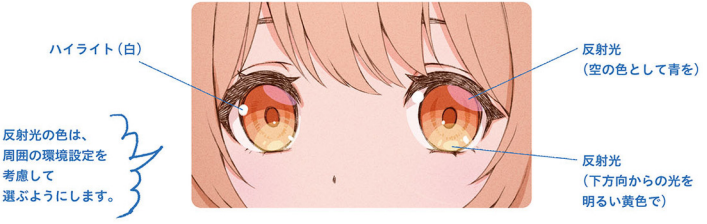
まつ毛やまぶたの影は、瞳だけではなく白目の部分にもかかりますので、瞳上部の暗くした部分と繋がるような形で、白目の上部にも影を描き足しましょう。図では髪の影なども描き足しています。



10 ハイライトや反射光を入れる

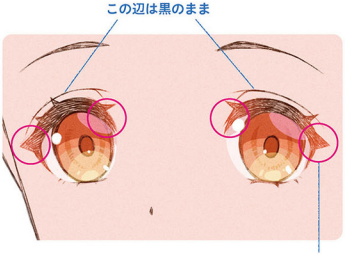
線画のレイヤーの上に、ハイライトや反射光のレイヤーを作ります。「スクリーン」や「加算（発光）」などの合成モードを入れてもよいでしょう。

線画の上に少し被せて塗る（描く）と、より透明感が出ます。



11 仕上げ&調整

工程10までで完成でもよいのですが、最後によりクオリティを上げるための一工夫を紹介します。
ひとつ目は、線画の色を変えることです。線画の色がすべて黒一色だと重たい印象になってしまいます。まつ毛の両端や下まつげを茶色などの明るい色に変えると、肌との境目として馴染みやすく、軽さが出ます。



ふたつ目は、髪のかかっているまつ毛や眉毛に「奥行き感」を出すことです。まず目と眉毛の線画のみ選択して、新規レイヤーにコピーします。髪の塗りの上にレイヤーを持ってきて、クリッピングマスクを作成します。次に、目と眉毛の線画をコピーしたレイヤーの不透明度を変えて、好みの濃さになるように調整したら完成です。このほか、単純に、髪の毛がかかっている部分の色味を変更する方法もあります。

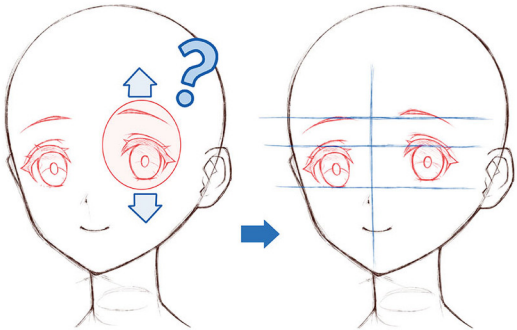
髪の塗りレイヤーの上に被せて不透明度を調整し、
奥行き感を演出

あるある失敗例と解決策

[目の大きさや位置がうまく取れない！]

左右の目のバランスが
なんだか変…。

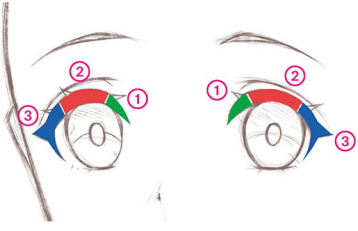
目の大きさや位置がうまく取れないときは、アタリで入れたような「ガイドライン」をしっかり入れると揃えやすくなります。この例ではガイドラインと目の上下が合っていないので、ズレて見えるのです。ガイドラインを基に、接地ポイントを合わせるようにしましょう。



［左右の目の形が合わない！］

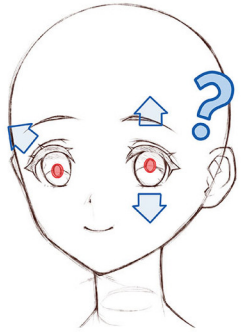
片方がツリ目で、
片方がタレ目に…。

左右の目の形が揃わない場合、両方の目を少しずつ同時に書き進めると、バランスが取りやすくなります。
たとえば、図のように右目の①（赤）部分を書いたら、左目の①（赤）部分を。右目の②（青）部分を書いたら左目の②（青）部分を。というように、分割して左右の目の同じ部分を同時に描いていく方法です。左右の目を同時に視界に入れながら描いていくため、バランスを把握しながら完成させることができます。描く順番は、①→②→③→瞳→下まつげ、の順番が描きやすいと思います。

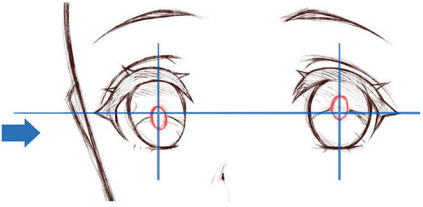


［目線が合わない！］

こっちを見ているようで、
見ていない…。

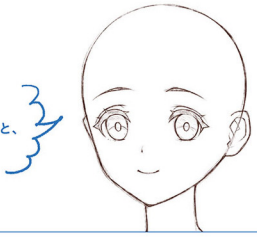


真正面ではなく少し角度のついた目の場合、思っているのとは異なる方向へ目線がいってしまったり、特に奥側の目の目線が合わない、というのはよくある失敗です。その場合、瞳孔の位置をガイドラインを使って検討してみる、という方法をオススメします。奥側になる目の瞳孔は瞳の中央ではなく、鼻側に寄ることを意識してみましょう。



ガイドラインを引くと、ズレがよく分かる

十字の部分に
瞳孔を描くようにすると、
目線が合います。



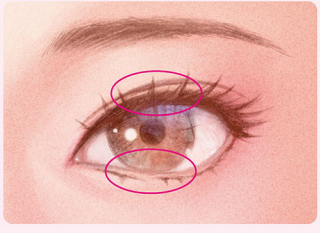
POINT

瞳と白目のバランスを探る

目を描くときは、瞳と白目のバランスも大切です。リアルの瞳は基本、上まぶたが瞳の上に少しかかるくらいで、下はほぼかからないか少しだけかかっているくらいが自然だと「02 眼とまぶたの構造を知ろう」でも書きました。

デフォルメを描く場合も、基本的にはリアルの瞳と同じバランスにすると、安定して見えます。ただ、デフォルメの場合は多少強調して表現しても通用することが多いので、自分の好みのバランスを描き試してみましょう。

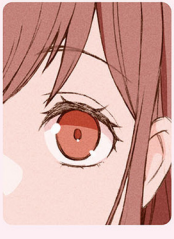
●リアルのバランス



リアルの場合は、上まぶたに隠れる分量が多く、下側はほぼ瞳が見えています。

●デフォルメのバランス

安定して見えるバランスです。瞳を大きめに描くときは、このバランスがよいと思います。



下まぶたと瞳に少しだけスペースができるバランスです。リアルの瞳に近い表現で、大人っぽく見えます。

リアルよりも瞳をぐっと小さくして白目の分量を増やすと、驚いたりキョトンとした表情に見えます。

デフォルメをかなり強くしたもの。リアルだと目を見開いたときにこうなりますが、デフォルメ絵では通常時として通用します。

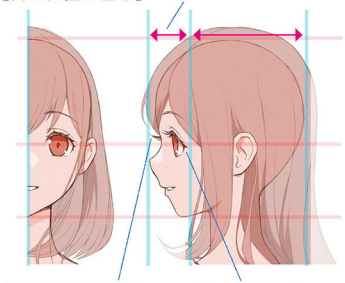
10 角度のある目を描くときのポイント

ここでは、正面以外の目を描くときの基本的な捉え方・考え方やポイントを紹介していきたいと思います。塗り方については正面の目を描くときと大きく変わりませんので省略し、主に形を取るときに気をつけたいことについて触れています。

横顔の目

横顔のバランスについてはP9「横からみた顔」で解説したとおり、顔のスペースはとても狭く、後頭部のボリュームが大きくなります。平らなスペースに目や鼻などのパーツが集中していて、目は前のほうへ付きます。鼻や口とのバランスは、正面顔の位置関係と同じです。また、奥側のまつ毛を描き入れると、顔の表現に奥行きが出ます。

[目の位置の基本]



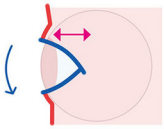
●よくある失敗例

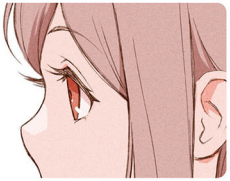
横顔なのに、正面の目を描いてしまう…というのはよくある失敗例です。以下のポイントをおさえて、横からの目を描いてみましょう！

[描くときのポイント]

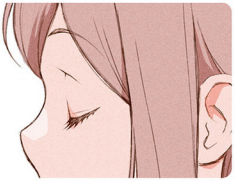
ポイントとしては下記の3つです。

①まぶたと眼球が半分になる
②目の幅は小さくなる
③目玉には丸みがある





デフォルメ絵で丸みを強調しすぎると浮いてしまうので、多少カーブがつくくらいがよいです。



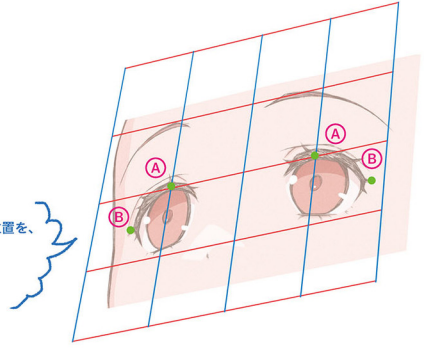
目を閉じたときも、眼球にまぶたが被さった状態になるため、丸みが出ます。

アオリの目

下から見上げるアングルを「アオリ」と言います。希望・勇ましさ・強さなどを含んだ表情に合う角度です。あまりリアルでの表現に近づけすぎると不気味に見えることもあるのですが、描くときのポイントを見ていきましょう。

[向きやパーツの配置を捉えよう]

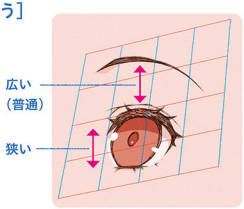
正面の顔の描き方と同様、直線のガイドで位置関係を把握すると楽です。実際の顔は曲面ですが、いきなり曲面で形を取るのは難しいので、パースをつけた直線でガイドを作りましょう。



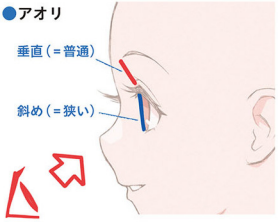
まつ毛の上の頂点Ⓐ、目尻Ⓑの位置を、
直線上で揃えて点を打ち、
そこを結ぶように形を描きます。
眉毛も両端を揃えてあります。

[形の変化を理解しよう]

アオリは下から見上げた状態の絵になるため、描き手からの目線に対して垂直な面は普通に見えますが、斜めになる面は小さく見えます。つまり、図のように、目と眉毛の間は広く、目自体は少し小さく見えるのです。

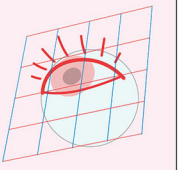


●アオリ

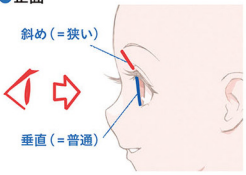


POINT

これは、リアルに基づくと…という話なので、絵柄によっては守らなくてもよいのですが、アオリの場合、上まぶたのカーブは正面顔のときよりも大きく、まつ毛が長く見えます。逆に下まぶたはカーブが小さく、直線に近くなります。



●正面

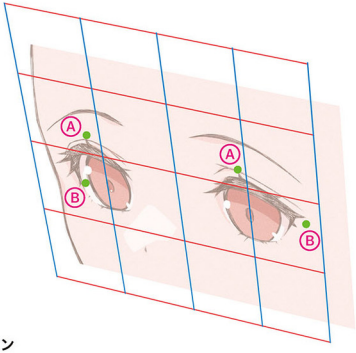


フカンの目

アオリとは逆に、上から見下ろしたアングルを「フカン」と言います。まつ毛が目立つアングルで、物思いに耽る・考え込む・寂しげなどを含む表情に合います。アオリと共通の捉え方で、描くときのポイントを紹介します。

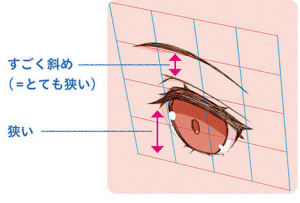
[向きやパーツの配置を捉えよう]

アオリと同様に、パースをつけた直線のガイドで位置関係を把握していきます。まつ毛の頂点Ⓐ、目尻の位置Ⓑを直線上で捉えて点を打ち、そこを結ぶように形を描きます。

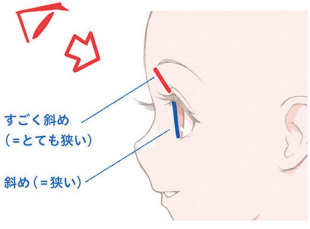


[形の変化を理解しよう]

フカンは上から見下ろした状態の絵になるため、描き手からの目線に対して同じような角度となる面Ⓐはかなり狭くなって見えます。また、目自体も斜めになるため小さく見える、というのがフカンの特徴です。

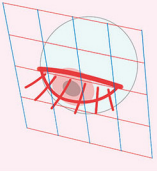


●フカン



POINT

フカンの場合アオリとは逆に、上まぶたのカーブは小さく直線的に、下まぶたのカーブが大きくなります。また、このアングルでは本来まつ毛がとても目立ちますが、今回の例の絵柄ではリアル寄りのまつ毛の表現が合わなかったので、目頭側のまつ毛を増やすのみにとどめました。リアルとデフォルメのバランスを取りながら、絵柄に合わせていろいろと試してみるのがよいと思います。



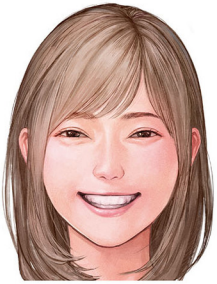
11 目に語らせる

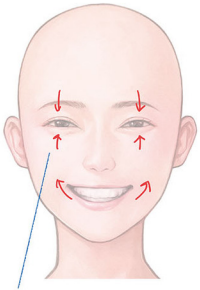
ここからは、喜怒哀楽さまざまな目・表情の描き方のポイントを紹介していきます。眉毛の項目でも触れましたが、イラストで感情を表す場合は「ちょっとやりすぎかな？」と思うくらい、自分の感覚よりも1.5倍大げさな表現で描くとよいです。

笑う

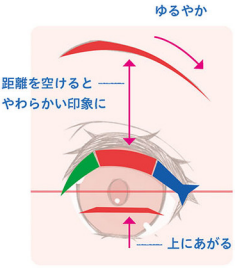
笑顔のときの顔の動きを見てみましょう。眉毛や上まぶたはゆるやかな曲線を描きます。また、上まぶたが少しだけ下にさがり、下まぶたが上にあがるため目が細くなり、上方向に弧を描くことになります。

［笑ったときの顔の動き］



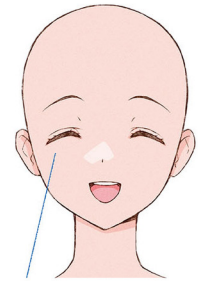


上まぶたが下がり、
下まぶたが上がる

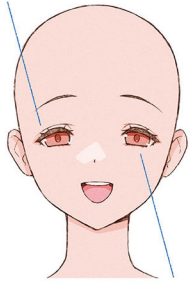


目は上下に少しずつ狭める。
特に下まぶたの動きが大事になるので、
下まぶたのみ動かすだけでも、
絵として成り立つ

［デフォルメすると…］

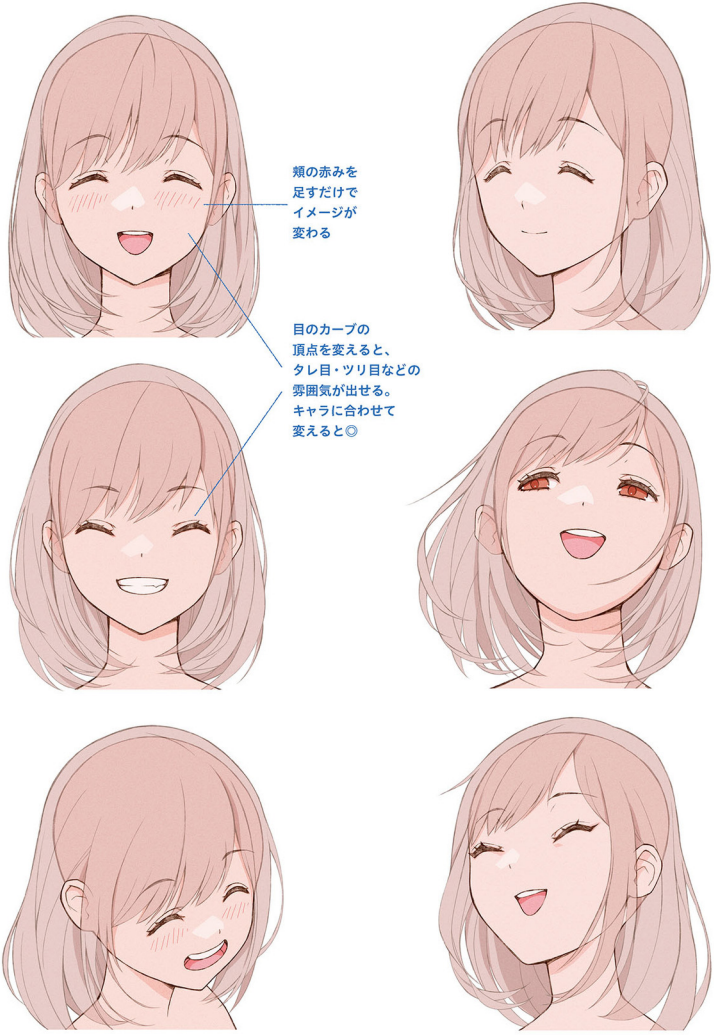


基本的に目と眉毛は
あまり力が入らない



軽く微笑むくらいのときは、
あまり目は細くならない

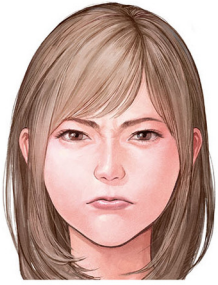
［笑顔のバリエーション］

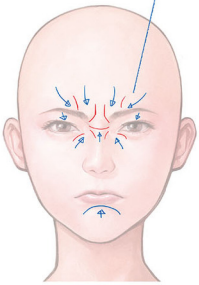

頬の赤みを
足すだけで
イメージが
変わる
目のカーブの
頂点を変えると、
タレ目・ツリ目などの
雰囲気が出せる。
キャラに合わせて
変えると◎

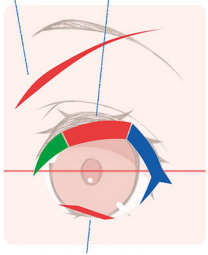
怒る

怒った顔になると、目と目の間に向かって力が入り、シワができたり、目の形が変形したりします。眉毛も眉頭側が下がり、ぎゅっと押されるようなイメージで丸みがなくなるのが特徴です。

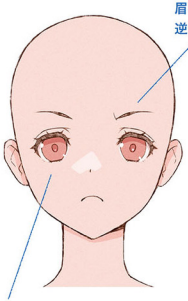
［怒ったときの顔の動き］

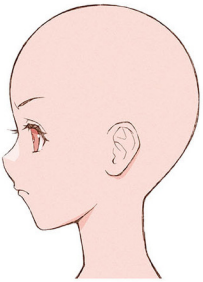


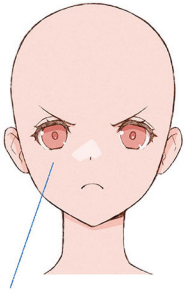




［デフォルメすると…］







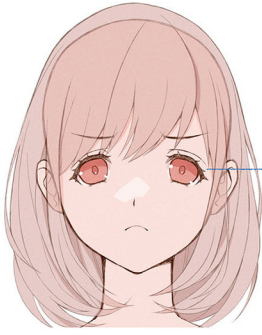
POINT

怒り眉毛のシルエットは、弓なり（左）と反り返り（右）があります。直線的に反ったほうが、より怒った印象になります。

［怒り顔のバリエーション］

太めの眉毛は
怒りの表現が
しやすい

フカンのアングルは
目と眉毛の距離が
縮まるため、
怒った顔によく合う



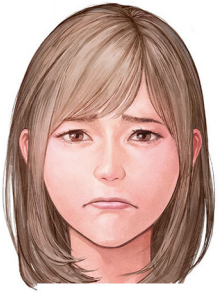
タレ目は
やさしい印象に
なりやすいが、
下まぶたを少し上に
反らせると、
目に力が入った
怒りの目になる

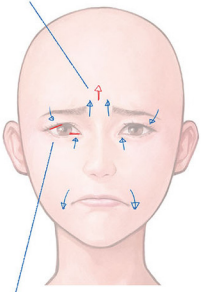
瞳を小さく描くと、
恐さ・冷たさが出る

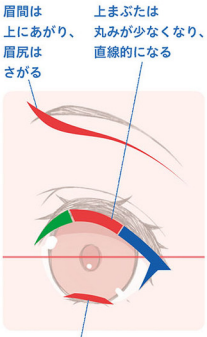
悲しむ

泣き顔で特徴的なのが、眉間の力の入り方です。上に強く向かって、怒ったときとは逆に眉毛が八の字になります。悲しい顔のときの眉毛の表現は、「困ったとき」や「考え込むとき」などの表情にも応用できます。

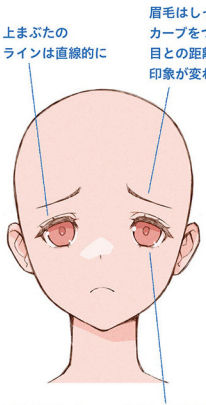
［悲しいときの顔の動き］

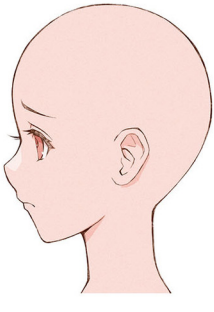


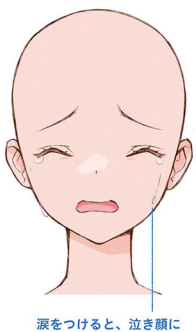




［デフォルメすると…］



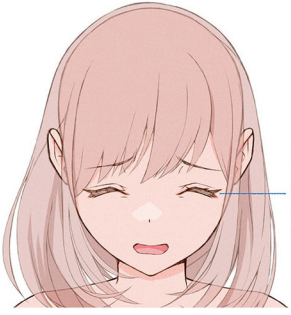




［悲しい顔のバリエーション］

下まぶたを
少し上にあげて
反らせることで、
泣くのを我慢している
ような表情に

目線を横に逸らすと、
不安や、
自信のなさなどを
表現できる



ぎゅっと閉じた目は、
二重のラインを
直線的にすることで
力が入っている様子を
表現できる

瞳の閉じ具合で
さまざまな
悲しみの感情を
表現できる

涙の描き方

悲しい顔をさらに演出する「涙」の基本的な描き方を紹介します。涙は透明な水滴なので、主にハイライトを入れて透き通った感じを表現していきます。なおこの表現は、汗などにも応用可能です。

［水滴の基本的な描き方］

① 涙のシルエットを、肌より暗い色で描きます。

② その上から、ハイライトや水滴の影、水滴を通った光などをプラスして、透明感やしずく感を演出します。これで完成なのですが、このままだとデフォルメのキャラクターに合わせたときに浮いてしまうので、涙もデフォルメしていきます。

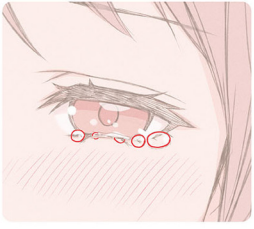
③ 涙のシルエット（輪郭）を線画で描きます。ポイントは全部きっちり線で囲わないことです。全部縁取ってしまうと、水っぽさがなくなってしまいます。
また線は細く描くようにしましょう。色は黒でなくてもよく、白や水色、グレーなど、好みに合わせて試してみてください。

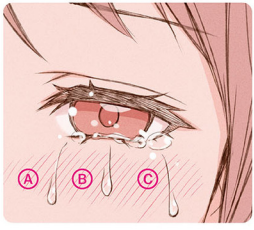
④ ハイライトを白で入れたら完成です。小さな涙の粒は、ハイライトなどを入れずにすべて白で塗りつぶしたほうがよいです。上の泣き顔の作例は、目に溜まった涙はハイライトのみ、垂れているところは全部白く塗りつぶしています。

［目と合わせた涙の描き方のポイント］

① 潤んだような瞳を表現するため、瞳には少し多めにハイライトを入れておきます。フチをにじませたりしてもよいでしょう。

② 目に涙が溜まった状態です。涙の線と塗りは、目とは別フォルダで、目の上にフォルダを作ると線が透けて透明感のある塗りとなります。





③ 溜まった涙は水滴を繋げるようにイメージするときれいに見えます。ちょっと涙ぐむくらいのときは、目尻側の1つを描くくらいで十分です。

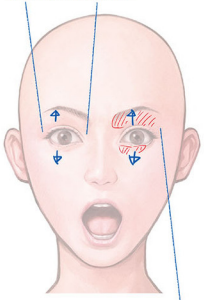
④ 涙が流れ出す位置は、図のような3パターンが普通です。実際に描くときは、どれか1つの位置にしたほうがよいでしょう。

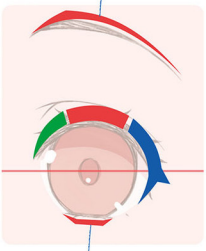
［流れる涙の演出］

驚く

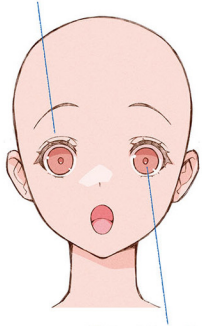
驚いた表情は目も口もパッと丸く開くのが特徴です。まぶたの上の筋肉が、眉毛も含めてまとめて上にあがるイメージです。目尻や目頭の位置は通常時と比べて、ほぼ変化ありません。

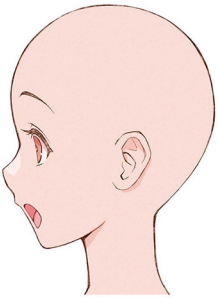
［驚くときの顔の動き］

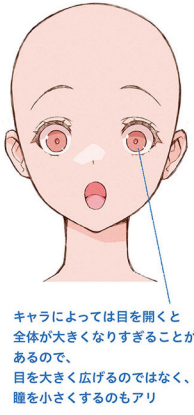




［デフォルメすると…］







［驚き顔のバリエーション］

汗の表現を
プラスしてもよい

必ずしも目玉が
全部まん丸で見える
必要はない。
上まぶたとの間に
隙間があれば、
驚いた顔に見える

まつ毛を
立たせることで、
パッと目を
見開いた感じを
強調することが
できる

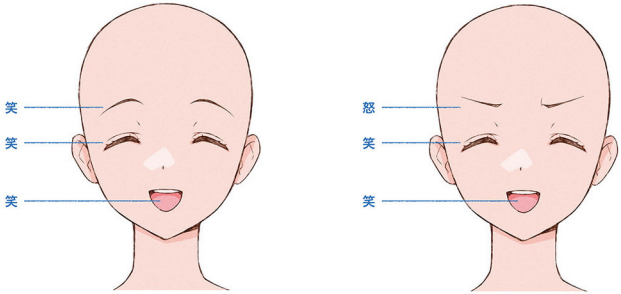
瞳を小さくして、
文字通り
「目が点」に
することも

複雑な感情の表現

さらに複雑な感情を表現するには、目・眉毛・口の3パーツそれぞれに喜怒哀楽の異なる感情のパーツを入れると、奥深い表情を演出することができます。詳しく見てみましょう。

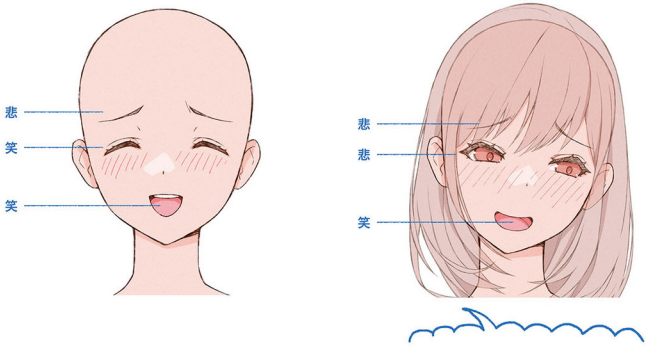
［複数の感情のパーツを組み合わせてみる］

図は「笑顔」の眉毛パーツと「怒り顔」の眉毛パーツを入れ替えてみたものです。左側のただ単に笑っている顔と比べて、苦笑いのようにも見えますね。このように、別の感情のパーツを混ぜ込むことによって、複雑な心情を表現することができます。



［照れた表情］

特に「照れた」表情は、気持ちを隠そうとする複雑な感情なので、ストレートな表現よりも感情を組み合わせた表現のほうが魅力的になります。どのパーツにどの感情を当て込むかで、さまざまな「照れ」を表現することができます。また頬の赤らみは照れの重要パーツです。ただし、あまりていねいに描き込みすぎず、大胆に赤を入れるほうがよいです。



［そのほかの表情のバリエーション］

そのほかにもいくつか、複雑な感情の表現パターンを描いてみました。いずれも複数の感情のパーツを組み合わせています。

照れと驚きが
ない混ぜになった感情。
怒った眉毛と驚いた目、
口の組み合わせです。

大笑いの目。
涙は悲しいときだけではなく、
笑いすぎたときにも出てきます。

冷やかす目。
ジト目とも似ていますが、
上まぶたに少しだけ
カーブをつけることで表情が出ます。

怪しむ目。
左右の眉毛を違う形にして、
表情の幅を出します。

POINT

大げさに表情を描くには、形だけではなく、サイズも派手にしてみるとうまくいきます。パーツの大きさにメリハリをつけるイメージです。

12 目に重なる前髪の描き方

ここまでで、目の基本的な構造や描き方のポイントを見てきました。ここからはおまけ的に、目の近辺パーツである「前髪」と「眼鏡」を描くときのコツを紹介していきたいと思います。まずは前髪から。ほんの一工夫で、より魅力的な見え方になります。

前髪を描くときのひと工夫

キャラクターのイラストで、前髪が目に重なることはよくあります。そのままでも問題はないのですが、表情が少し見えにくくなったり、暗い髪色の場合は表情までも暗く見えてしまうことがあります（画像左）。そこで仕上げ調整として、前髪を肌に馴染ませ、表情が見えるように調整してみましょう。次のページから工程を紹介していきます。

●調整前

少し陰のあるキャラクターに見えます。

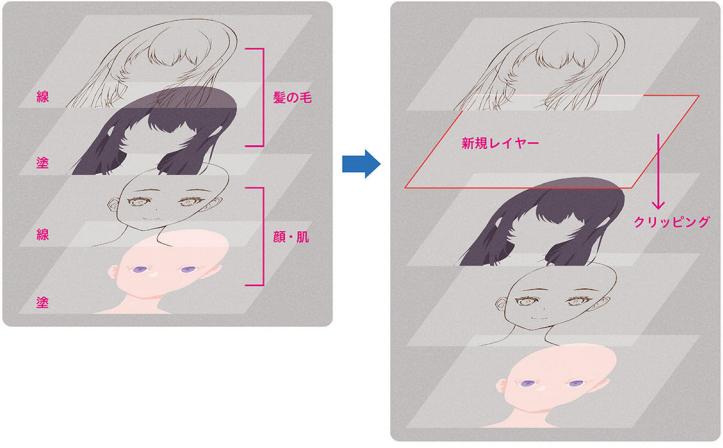
●調整後

肌と髪が馴染んで表情が見えるため、雰囲気が変わります。

1 髪の塗りレイヤーをクリッピングする

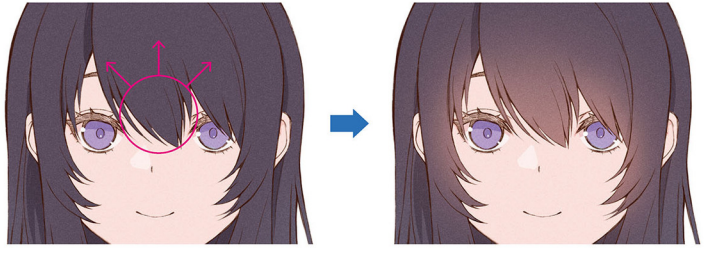
図の左側は左頁のイラストのレイヤー構造です。髪と顔は、後からの調整が楽になるよう線画も塗りもレイヤーを分けてあります。

まず、図の右のように、髪の塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作り、クリッピングします。



2 肌の色を馴染ませる

肌の影の色をスポイトで取り、クリッピングした新規レイヤーにぼかしのついたブラシで前髪あたりを塗ります。顔中央から外側に広がるように塗るとよいです。すると前髪の先が明るく、肌と色が馴染んで明るく見えます。新規レイヤーの不透明度を調整して、好みの濃さにしましょう。

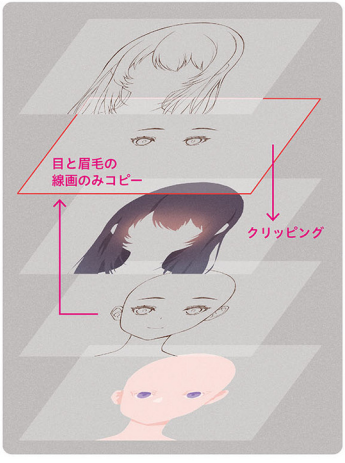


中心から外に向かって肌色をやわらかく乗せる

髪が肌に馴染んで明るい印象に

3 目と眉毛の線画を複製する

髪の色を肌に馴染ませたら、今度は髪の下にある目が透けて見えるように調整します。これは「09 基本の目の描き方」でも紹介した方法と同じです。
まず、目と眉毛の線画のみ選択して、新規レイヤーにコピーします。髪の塗りの上にレイヤーを持ってきたら、クリッピングします。すると、コピーした目の線画は、髪の塗りレイヤーのみに表示されるようになります。



4 不透明度を調整する

「目と眉毛のコピー」レイヤーの不透明度を、好みの濃さになるまで下げてみましょう。髪の毛が透けて見えるようになり、表情もわかりやすくなりました！

POINT

余談ですが、今回の完成絵では髪の毛の下側のほうに、肌色を馴染ませたのと同じ要領で水色をクリッピングして塗りました。こうすると、透明感や軽さを出すことができます。環境色や服の色などをスポイトで取って塗り重ねると、空気感が出るので試してみてください。

13 眼鏡の描き方

目の近辺パーツとして、最後に「眼鏡」を描くときに知っておくとよい基礎知識を紹介します。眼鏡の構造と似ているサングラスについても触れているので参考にしてください。顔の立体の捉え方など、今まで学んだことを応用すると理解を深めやすいはずです。

眼鏡の基本的な見え方

大人しい印象や知的な印象のキャラクターによく合うアイテムである眼鏡は、レンズやフレーム、ツルといったさまざまなパーツが立体的に組み合わさっているため、バランスを取るのが少し難しいこともあります。また正面からは描けるけど、角度がつくと難しい…ということもあると思いますので、ここでポイントをおさえておきましょう。

［眼鏡の基本］

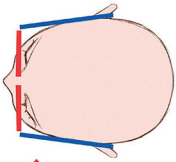
●斜め

●横

眼鏡のレンズはほぼ平らで、顔にそって湾曲することはあまりありません。

●よくある失敗例

よくあるミスとして、横向きのときの眼鏡の見え方が挙げられます。目を囲うようにフレームを描いてしまうと、ゴーグルのように顔に張りついていることになってしまいます。

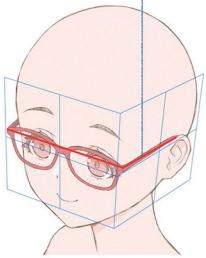


横向き顔を上から見ると、眼鏡のレンズは顔の正面に対してほぼ平行になり、側面しか見えないことがわかります。

眼鏡の位置について

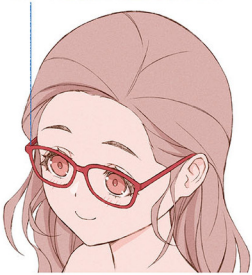
眼鏡をかけるときは目と耳の位置も重要になるのですが、普段から目と耳の位置を意識せずに描いていると、眼鏡を描くときにツルを描くスペースがない…といったことも起きてしまいます。逆に、眼鏡のラインを常に意識しておくと、たとえ眼鏡を描かないキャラクターであっても、目と耳を正しい位置に描くことができるわけです。

赤いラインが眼鏡のライン



下描きの段階から眼鏡のラインを意識すると、顔パーツのバランスが取りやすいです。

フレームが輪郭から飛び出ることも



眼鏡は顔の前に出ているので、見る角度によってレンズと目の位置にズレが生じます。

POINT

眉毛の項目で説明した、顔の側面と正面の切り替わりの話を覚えていますか？眉毛のカーブが切り替わる「側面」に眼鏡のツルがきます。

眼鏡のデザインを考える

眼鏡を描くと、目の一部が隠れてしまうことがよくあります。かける位置にもよりますが、通常、上まぶた部分が特にフレームとかぶりやすいです。これは眼鏡キャラの魅力でもあるのですが、目が大きいキャラの場合などは、レンズに目を収めることが難しかったり、眼鏡が大きくなりすぎてしまったりすることもあるでしょう。そういったときは、眼鏡のフレームを削除するという方法もあります。本当はあるけど演出として消す、といった具合です。もしくは、「フレームなし」や「下側だけフレームあり」など、眼鏡のデザインを検討するのも手です。

上目づかいなど、目が隠れることで出る魅力もあります。

目をしっかり見せたい場合はフレームを取り除いてスッキリさせるのも◎。

サングラスの特徴

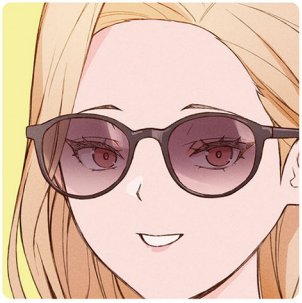
サングラスは眼鏡と構造が似ていますが、目的が「目を光から守ること」なので、眼鏡とは異なる特徴がいくつかあります。ここで少しだけ紹介します。

［サングラスと眼鏡の違い］

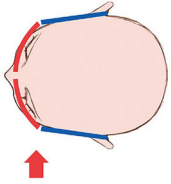
●顔の形に合わせて湾曲している

目をしっかり保護するため、スポーツ系などのサングラスは横から見ても目が見えません。

●色が濃い

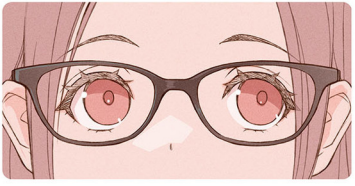


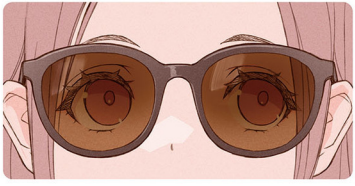
サングラスのレンズは色付きのものが多いです。目がほぼ見えないくらい濃いものもあります。



上から見てみると、
顔に合わせて
レンズがカーブしています。

●レンズが大きめ





モノにもよりますが、目をカバーする範囲が広く、レンズが大きいものが多いです。眼鏡のフレーム（図左）は目と眉毛の間くらいで、サングラスのフレーム（図右）は眉毛まで隠すか、少し見えるくらいになります。

秋赤音

≫P072

ちょん＊

≫P090

PART 2

魅力的な目のメイキング

目の描き方が特徴的で、個性を確立しているイラストレーター5名にメイキングを紹介してもらいました。ラフ～下書き～塗り～完成までの工程を追いますが、特に目（瞳）の描き方について詳細に解説していきます。どのようにこんなにも魅力的で強い目が生み出されているのか、参考にしてみてください。

金平東
≫P108

SPIdeR.
≫P130

湖木マウ
≫P150

Illustration & Making by

秋赤音

使用ツール

CLIP STUDIO PAINT

人物のイラストレーションを描く際はいつも、意思の強い瞳になるように気を使っています。目力をより引き立てるための涙袋や、まぶたの表現も立体感を意識して描いています。今回は芥川龍之介の『蜘蛛の糸』もイメージしながらデザインを考えました。

01 線画を作成して下塗りする

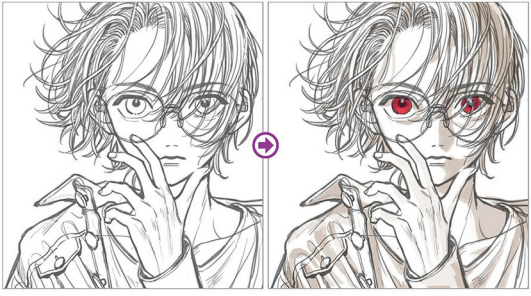
この工程では、ラフの作成から下塗りまでの作業を行います。線画を描く前には、ラフから線を詰めていく「下書き」の工程を挟みます。下書きを清書するだけで線画が完成するように、徐々に描き込みを詰めていくのがポイントです。

1 ラフを作成する

[ブラシ:濃い鉛筆]を使い、**[ブラシ濃度]**を少し下げた状態でラフをおおまかに描きます。私は色ラフを基本的に作らないので、ラフは黒一色で描いています。この段階では影をつけたりつけなかったりするのですが、彩色の段階で塗りながら光源を変更することも多いです。

2 ラフを基に下書きを作成する

新規レイヤーを作成し、ラフを描いたのと同じブラシの設定で下書きを作ります。線画を起こすときに悩まないように、この段階で服のシワやデザイン、髪の流れなども細かく描いておきます。下書きが描けたら、今回は自分の撮った写真などを参考に影を大まかに塗ってみました。

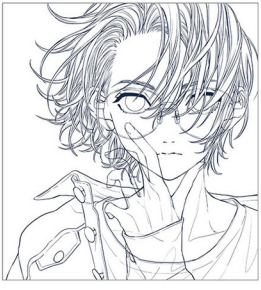


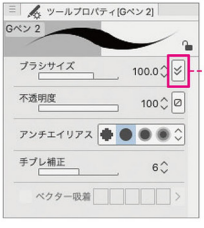
POINT

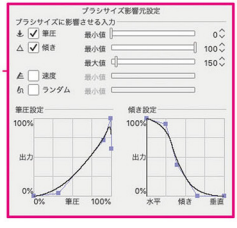
服のシワや手などは、自分で着てみたりポーズをとった写真を参考にすることが多いです。眼鏡などの小物も、私物をよく参考にしています。

3 下書きから線画を清書する

線画のブラシは［**Gペン**］を使っているのですが、「筆圧」や「傾き」などを使いやすいように設定し直しています（CLIP STUDIOの場合は、ツールプロパティの［**ブラシサイズ**］項目の横に表示されているボタンをクリックすると現れる［**ブラシサイズ影響元設定**］で調整できます）。下書きの線を清書しながら違和感を覚えたところは微調整しつつ描き進めるため、調整しやすいように髪、顔のパーツ、眼鏡、体、手のレイヤーを分けておきます。







4 塗り面を作ってからパーツごとに色分けする

後の色分け作業で塗り残しのチェックがしやすいよう、まずバケツ塗りで一色でバッと塗ります。特に理由はないですが、私はとりあえず濃いピンクで塗りつぶしています。その後パーツごとに分けながら、ベースとなる色を塗ります。眼鏡は本彩色の際に細かく塗るので非表示にしました。

02 肌の彩色

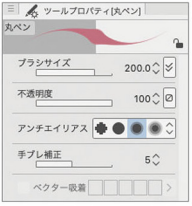
下塗りができたら彩色の工程に移ります。まずは肌に赤みやツヤ、影を足して、人間らしい温もりや立体感を加えていきます。耳のなかや爪などは線画では描かずに、塗りで細部の構造を表現します。

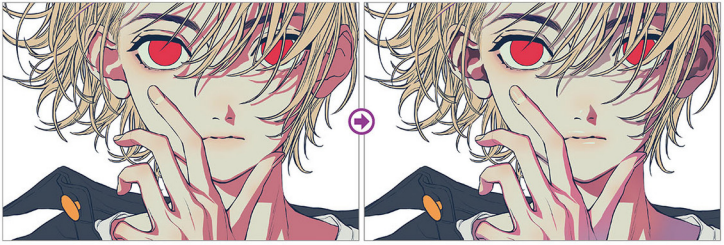
1 肌本来の赤みをつける

色分けした肌のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、[**下のレイヤーをクリッピング**]でクリッピングします。[**ブラシ：エアブラシ（柔らか）**]を使って、薄いオレンジで目の周りや鼻の筋、唇や指などに色を乗せます。グラデーションがつくように濃いポイントも作って塗っていきます。目のフチには少しくすんだ赤を塗りました。またこの時点で眉毛も大まかに彩色しておきます。

2 凹凸や落ち影をつける

下書きで塗った影を参考にしながら、[**ブラシ：丸ペン**]で影をざっくりと塗ります。色はくすんだピンクのような色にしています。次に[**ブラシ：エアブラシ（柔らか）**]で、紫からピンクになるような色味でグラデーションをつけます。耳のなかは濃い影が落ちるように、深い紫を塗り重ねて構造を表現しました。最後に唇や鼻の頭、爪などにハイライトをちょんちょんと入れます。後で色を調整しやすいように、グラデーションと影とハイライトはすべてレイヤーを分けて描画するようにしています。





03 服や髪に影をつける

肌の影塗りと同じ要領で、髪や服にも影をつけながら立体感を与えていきます。グラデーションをつけながら彩色することで、光が当たって変化する複雑な色味や、空気感などを演出することができます。

1 服の地色にグラデーションをつける

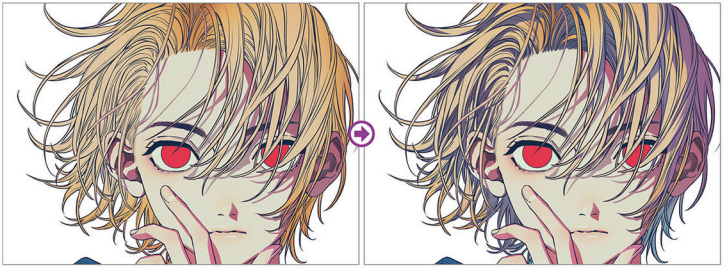
[ブラシ：エアブラシ（柔らか）] を使い、ジャケットの上部に明るい青色をふんわりと乗せてグラデーションをつけます。境目が気になるときは、**[ぼかし]** ツールを使って馴染ませます。またレイヤーの不透明度を下げて見え方を調整します。

2 服の影を描く

服のシワを意識しつつ、下書きで描いた影を参考に濃い色を乗せていきます。影は肌のときと同様**[ブラシ：丸ペン]** を使い、紫がかった紺と緑がかった紺の2色を用いて影の濃淡に違いをつけています。いずれもレイヤーの不透明度を調整し、色の重なりでさらに深みが出るようにします。

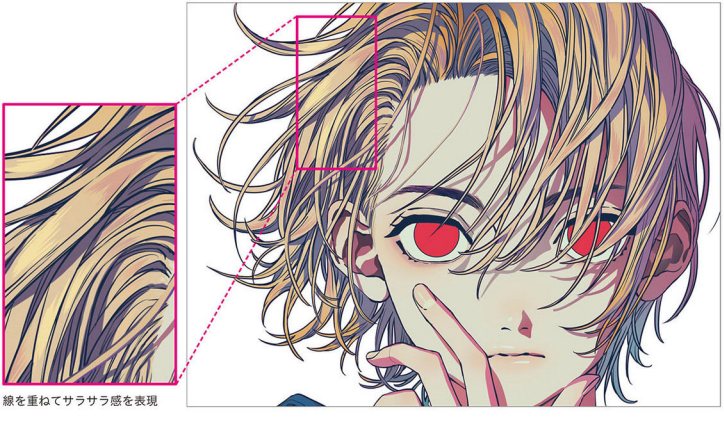
3 髪の毛に影を描く

髪の毛の影は、ラフでつけた影を参照しながら二段階に分けて描きます。まずは髪の分け目の根元や毛先などにオレンジを乗せて、ベースの影を塗ります。[**ブラシ：エアブラシ**]でふんわりと色をつけてグラデーションっぽくしています。レイヤーを追加して、今度は青や紫で深い影を描き込みます。基本的には紫を乗せていますが、前髪の内側や襟足部分などには青を用い、空気を含むようなニュアンスを与えています。レイヤーの不透明度を調整し、先に塗ったオレンジの影とも馴染ませています。



4 髪に質感をプラスする

髪のサラサラした質感をより出すために、キューティクルの描画を追加します。キューティクルも光の当たり具合などを考慮しながら、紫・オレンジ・明るい黄など数色を使い分けています。髪の流れを意識しながら線を重ねるようにして描くことでサラリとした質感を表現しました。



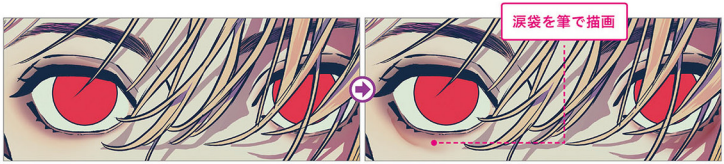
線を重ねてサラサラ感を表現

04 強い眼差しの表現

瞳の彩色です。まっすぐに前を見つめた瞳で、意思の強さを表現していきます。また、目元に視線がいくように目の周りにトーン表現を加えたり、涙袋を立体的に描くなど、瞳以外の部分も繊細に調整しながら目力を高めていきます。

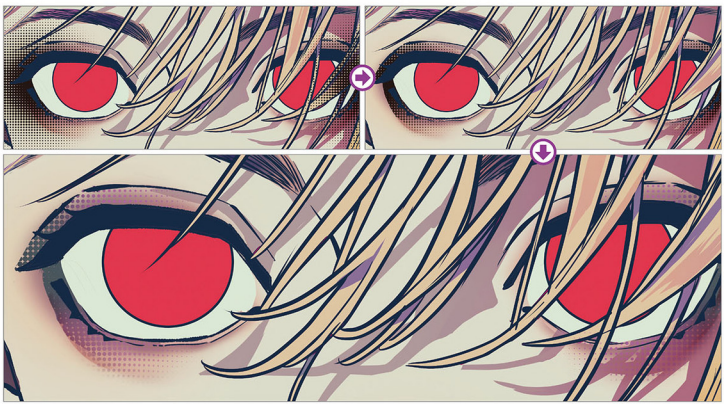
1 涙袋を描く

[**ブラシ：油彩平筆**]を使い、下まぶたの部分に涙袋を描きます。[**ぼかし**]ツールを使って、肌と馴染ませながら描きます。



2 目の周りにトーンを貼る

目尻側にドットのトーンを貼り、立体感を出します。トーンをざっくり貼ったあと、目の形に合わせて[**レイヤーマスク**]で切り取ります。さらに[**グラデーション**]ツールを使ってトーンの色味を変え、肌に馴染ませました。

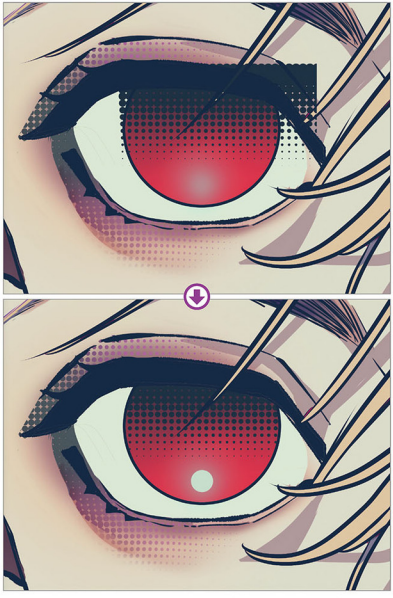


3 瞳に影とハイライトを描き足す

瞳のベースに陰影をつけます。上側が暗く、下側が明るくなるようにぼかしながら塗り、グラデーションをつけます。瞳の下部にはうっすらと薄い水色の丸でハイライトを描きました。

4 瞳にトーンを追加する

瞳にもトーンを貼って質感を加えます。ドットのトーンを貼り、クリッピングマスクで型取ります。瞳の上部にドットが密集し、下部に向けて薄くなるようにトーンを配置しました。また、先ほどうっすらと描いた丸の上に、くっきりとしたハイライトを追加します。

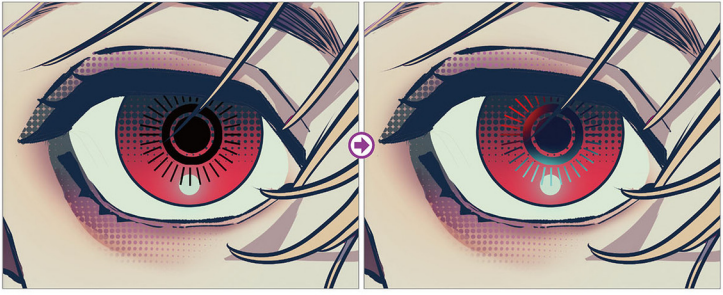


POINT

瞳のハイライトは通常レイヤーですが、うっすらとぼかした丸の上にくっきりとした丸を描くことで、発光しているような表現にしています。

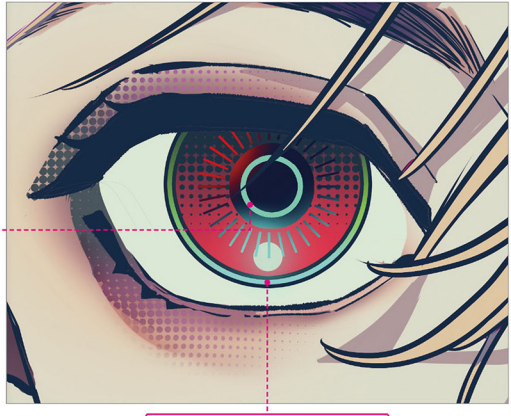
5 瞳孔を描く

瞳孔をイメージしたデザインの自作の素材を瞳の中央に貼りつけます。特に瞳をメインにしたい作画のときにのみ、意識して使用する素材です。次に、瞳孔素材のレイヤーの上に新規レイヤーを作成してクリッピングしたら、赤と水色のグラデーションで色をつけて瞳と馴染ませます。



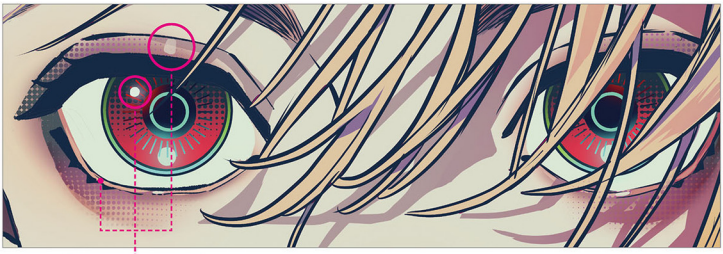
6 印象をさらに強める

瞳孔の真ん中の輪の部分に差し色の水色を塗り、目の印象を強くします。さらに瞳の周りを水色～グリーンのグラデーションカラーでフチ取ることで、より瞳を強調した独特のデザインにしました。



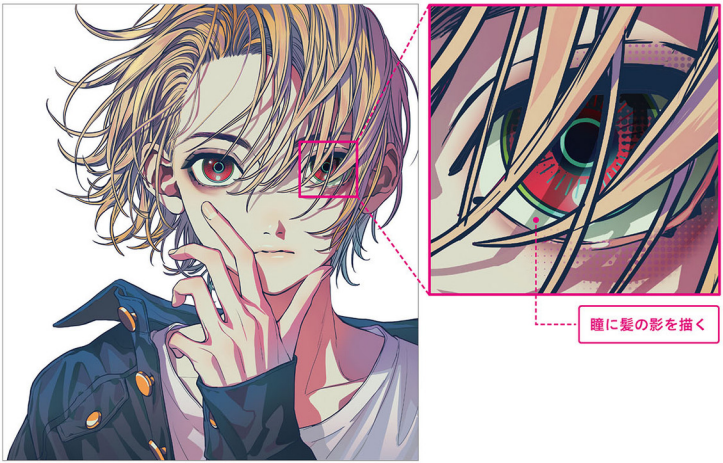
7 ハイライトを追加する

瞳の上部に小さなハイライトをひとつ追加して輝きをプラスします。このハイライトも、ぼかした丸の上にはっきりとした丸を重ねています。また、上まぶたと目の粘膜の部分にも白や肌色でハイライトを追加して、透明感を出しました。



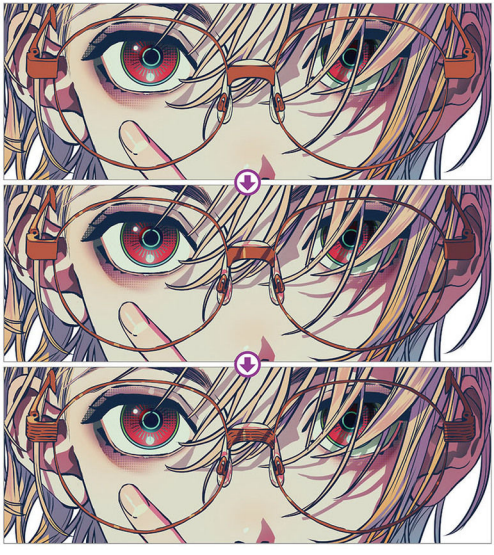
8 瞳に落ち影を描画する

最後に、髪の毛がかかっている目に落ち影を追加します。新規レイヤーを作成し、**[合成モード：乗算]** で、肌に落とした影とリンクする形で影を描きました。これでひとまず、瞳の完成です。



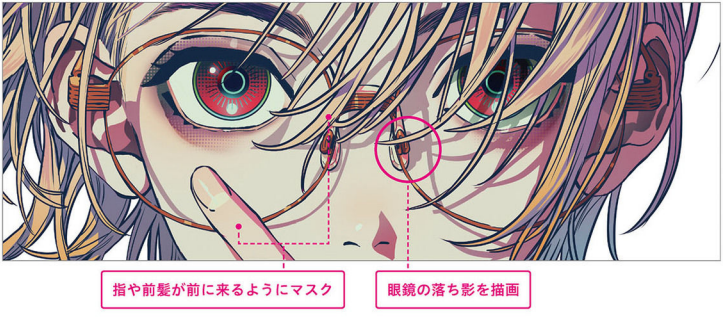
9 眼鏡を彩色する

目が描けたら、非表示にしていた眼鏡を表示させて色をつけていきます。ベースは、他のパーツと同様に一色で塗りつぶします。主張が激しくなりすぎないよう、赤みがかった金のイメージで色をつけました。
次に質感を加えます。フレームの部分は金属感を、鼻のパッド部分は透明感を意識しながら、影やハイライトを足します。さらに素材感が出るよう、ブリッジやツルの部分に線を書き加えました。



10 マスクで型取り、落ち影を描く

形状を捉えやすいよう、最上面に眼鏡を描画していましたが、髪の毛や指が前に来るようにマスクで切り取ります。最後に肌のレイヤーの上に眼鏡の落ち影を追加しました。これで顔まわりの彩色が完了です。

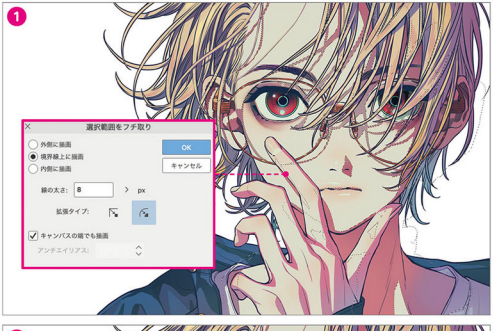


05 調整して仕上げる

ここまでで彩色はほぼ終了なのですが、線画を調整したり、バランスを見てアイテムを描き足したりしながら作画を仕上げていきます。ここでの微調整が、より完成度を高めることに繋がっていきます。

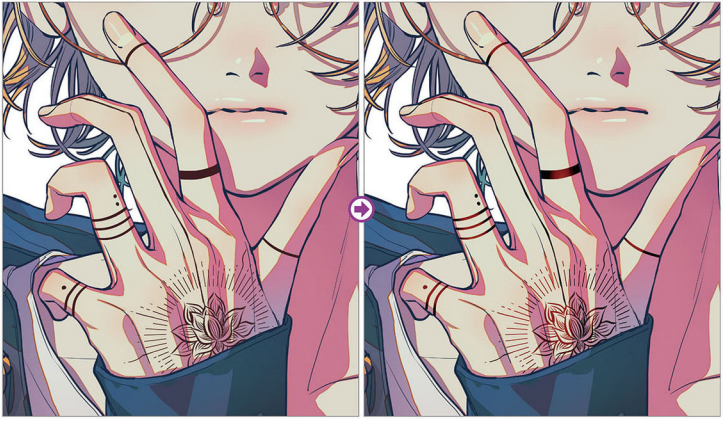
1 影をフチ取る

影の塗りをフチ取り、手描きっぽさのある独特な質感を加えていきます。影のレイヤーを［**選択範囲**］で選択したら、［**編集**］メニュー→［**選択範囲をフチ取り**］を選びます❶。別レイヤーを準備し、オレンジ色で影にフチをつけたら、［**合成モード：焼き込み（リニア）**］にしてから不透明度を調整し、フチ取りのラインを馴染ませます❷。髪の毛、手、服の影も同様の手順でフチ取りました（❸〜❺）。



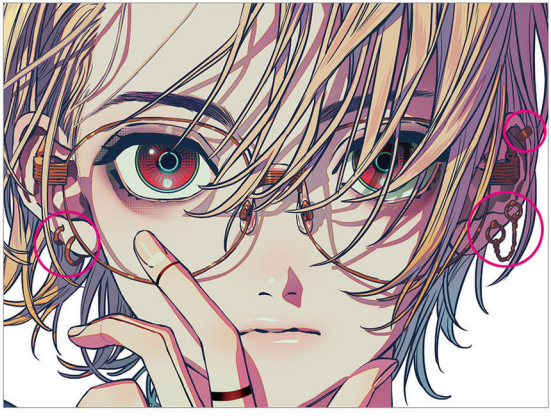
2 手にタトゥーを描画

手の甲や指にタトゥーを追加します。まず新規レイヤーを作成し、テーマでもある「蜘蛛の糸」を意識したモチーフのタトゥーを黒に近い色で加筆します。同レイヤー上にハイライトを描画したら、**[合成モード：焼き込みカラー]**に変更します。



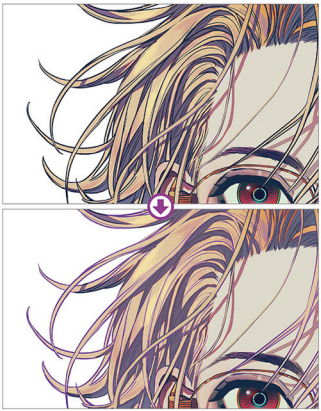
3 装飾を追加

耳周りが寂しいように感じたので、装飾を加筆しました。塗りは眼鏡と揃えて統一感を出しています。



4 線画の色を調整

塗りに線画が馴染むように、各パーツごとに線画の色を変更する「色トレス」をします。髪の毛は影の色などで使っている紫色の近似色を選びました。また瞳がもっと目立つように、瞳のフチの線を黒から赤に変更しました。



5 空気感を演出する

人物がパッと浮き上がって見えるように空気感をプラスしていきます。まず人物の向かって右から下側にふんわり影ができるよう、**[ブラシ：エアブラシ]**で青色を乗せます。**[合成モード：乗算]**にして、不透明度を調整してバランスを取ります。次に別レイヤーを作成し、向かって左側に**[ブラシ：エアブラシ]**で白を乗せます。髪や肩にほんのり光がかかっているようなイメージで塗ると、空気感が出ます。

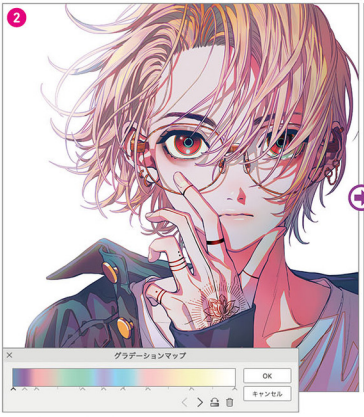
06 色味を自分好みに調整する

グラデーションマップや彩度・明度などを細かく調整して自分好みの色合いにしていきます。感覚的な部分なので言語化が難しいのですが、テーマ性がより強調されるような色味を探りつつ完成を目指します。

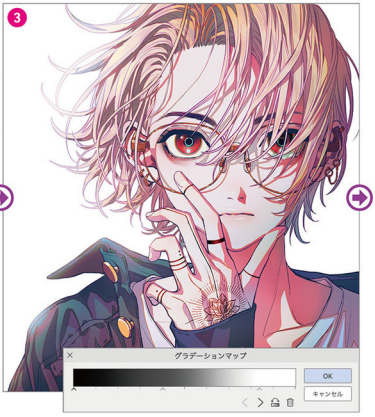
1 グラデーションマップをかける

カラーバランスや色相、彩度を調整しながら、**[グラデーションマップ]**を数回重ねて好みの色合いに近づけていきます。**[グラデーションマップ]**はCLIP STUDIOの場合、**[レイヤー]**メニュー→**[新規色調補正レイヤー]**→**[グラデーションマップ]**で追加・調整できます。図で、かけた補正を順に紹介します(❶〜❼)。

カラーバランスの調整

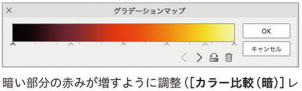


ホログラムのグラデーションマップを重ねる(**[除算]**レイヤー)

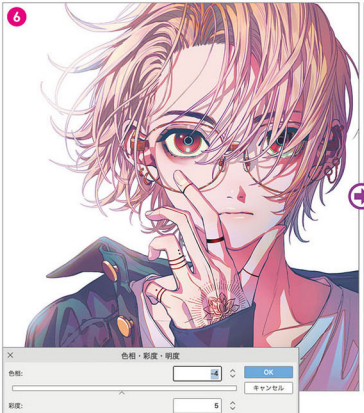


モノトーンのグラデーションマップでコントラストを強めて画面を締める(**[輝度]**レイヤー)

淡い寒色のグラデーションマップを薄く重ねる



暗い部分の赤みが増すように調整（**[カラー比較（暗）]**レイヤー）



色相を調整して、彩度を上げる

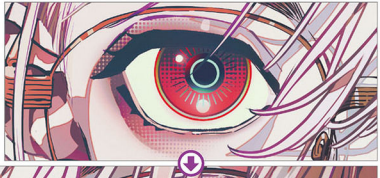
肌や髪の毛や白い部分の赤みを若干抑える（**[カラー比較（暗）]**レイヤー）

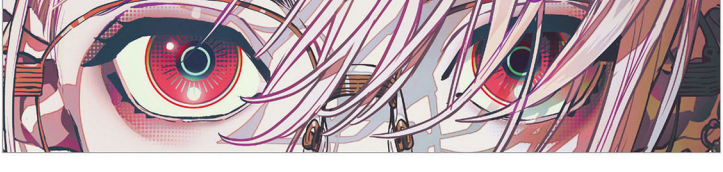
2 鮮やかさを引き立てる

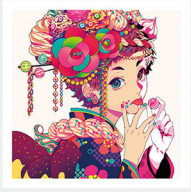
色の「階調」を抑えて、鮮やかさをより引き立てます。**[レイヤー]**メニュー→**[新規色調補正レイヤー]**→**[階調化]**を選択し、数値を「2」まで下げて色数を減らしたら、レイヤーの合成モードを**[彩度]**にし、不透明度を下げて良い塩梅に調整します。さらにもっと瞳に注目がいくようにしたかったので、モノクロのグラデーションマップを全体にかけたあと、マスクで調整しながら瞳の色が鮮やかに目立つようにします。

3 瞳を調整して完成させる

瞳の赤みを増したかったので、調整します。新規レイヤーを作成し、**[ブラシ：エアブラシ]**の赤で瞳の下部を赤く塗り、**[合成モード：加算（発光）]**に変更。赤を強調しつつ少し発光している印象になるようにしました。これで完成です。







[NAME]

秋赤音

[PROFILE]

主にイラスト、キャラクターデザイン、グラフィックデザインを手がけ、他にも衣装デザインや動画制作と多岐に渡って活動。アートフェア東京出展など、美術分野にも活動の拠点の幅を広げる。

[CONTACT]

Twitter：@_akiakane　Pixiv：https://www.pixiv.net/users/169098
HP：http://akiakane.net

[作業環境]

ペンタブレット：Intuos4、CLIP STUDIO PAINT

[Q&A]

Q1 目を表現するうえで気をつけていること

目力と独自性と立体感が出せると嬉しいなと思いながら描いてます。

Q2 今の表現に行き着くまで

リアルな瞳によりつつ、
でも二次元デザイン的ではっきりとした塗りにも合う表現をしたいと悩んでいました。
参考に色々な瞳のアップの写真を見ていたときに、
太陽のような形をしているなと感じてその形を簡略化して合わせてみたところ、
自分のなかでとてもしっくりきたので、
瞳を強調したいイラストにはその表現をするようになりました。

Q3 絵を描くときに大切にしていること

いつもしているやり方が今描いているものに
イマイチ合わないなと感じたら他の表現も試してみること、ですかね。
表現の幅が広がるのはいいことだと思います。

Q4 今後チャレンジしてみたい表現や仕事

漫画を描くことにも興味があるので、
モノクロでも目力や色を感じられるような瞳を描けたらいいなと思ってます。

Q5 読者へのメッセージ

自分の理想を探して、自由で唯一の表現を見つけられたらきっと楽しいと思います。
私の作品やメイキングも少しでもその参考になれば嬉しいです。

Illustration & Making by

ちょん＊

使用ツール
SAI

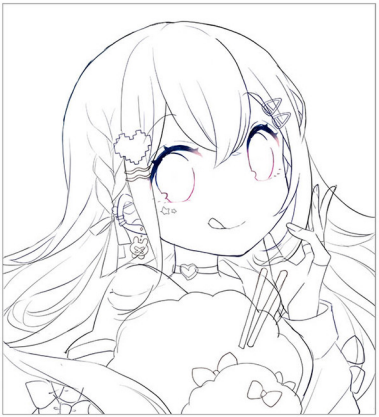
「ポップで可愛い竹下通り」をイメージして描かせていただきました！ 原宿の通りにあるカラフルなお店が大好きなので、小物やスイーツを女の子と一緒にイラストへ落とし込みました。色味やモチーフからわくわく感が少しでも伝わったら嬉しいです＊

01 ラフから線画を作る

テーマを決めながら自由にラフを作成します。今回のテーマは「ポップなお菓子と女の子」「竹下通り」のイメージです。この段階では、わくわくするイラストにしたいな〜くらいの気持ちでデザインを探っています。

1 線画の基となるラフを描く

設定したテーマを基に、イメージを膨らませながらラフを描きます。私はアタリなどを描かず、そのまま輪郭から描き始めることが多いです。この後、ラフを線画として使っていくので、なるべく線は何本も重ねずに1本で描くように意識しています。細かいアクセサリーなどは色塗りのときにバランスを見ながら決めるため、この段階ではあまり描き込みません。



POINT

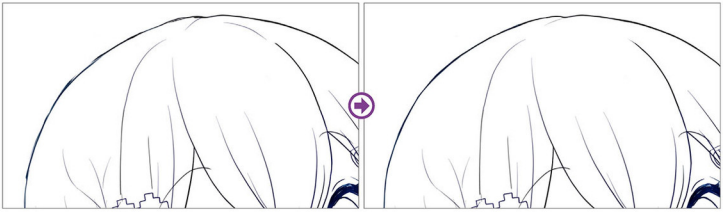
時々左右反転をして形が歪んでいないか確認します。歪んでいる場合は［自由変形］ツールを使って修正しています。

2 配色を考える

今回は完成イメージを共有するために配色ラフも作りましたが、普段はラフ線のみで色付けはしていません。ラフを描きながら、頭のなかでざっくりと配色のイメージを固めていくというのがいつもの方法です。

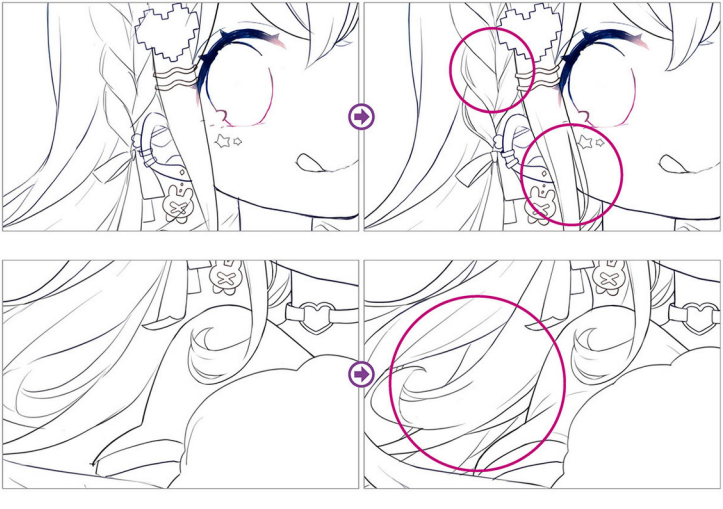
3 ラフ線を線画用に整える

ラフのイメージを損なわないように、ラフで描いたものを調整しながらそのまま線画にします。[**ブラシ：筆**]を使い、[**ブラシサイズ：6.0**]程度にして、線をきれいにしたり服のシワや髪などのラインを描き込みます。[**最小サイズ**]などの数値も調整して描くことで、線の入りや抜きが均一ではなくなり、温かみがプラスされます。強弱のない線よりも、温かみのある雰囲気が好きなので、ラフの雰囲気は活かしながら、ざっくり目に線画を作るようにしています。



4 ディティールを詰める

三つ編み部分の編み込みの線をきれいにして髪の束感を出したり、なびいた髪の毛の毛先の動きをクリアにしながら、ディテールを加えていきます。髪の毛は動きを出すことで、全体の華やかさが増します。

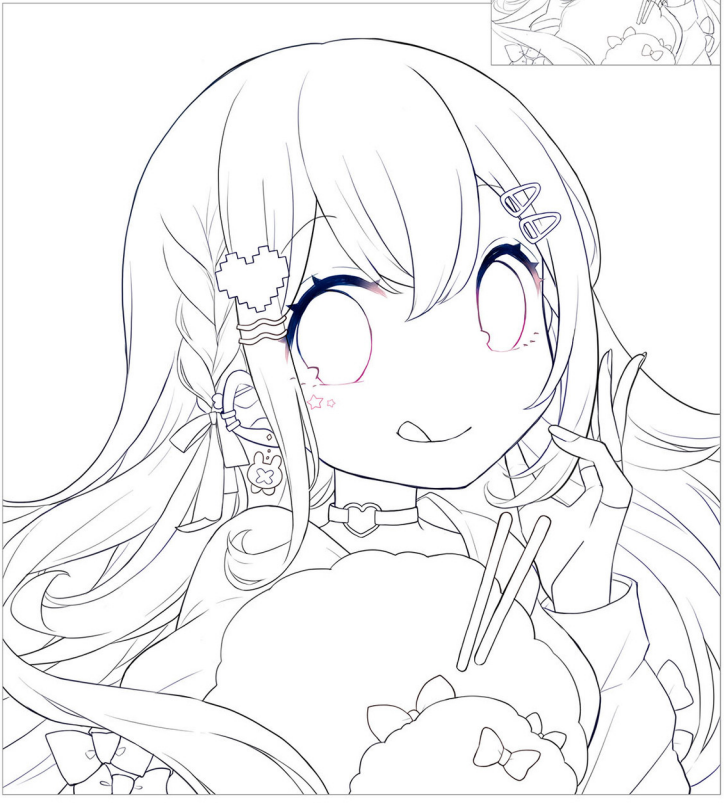


5 線画の完成

全体の線を整えたら、線画の完成です。以前はラフをベースにして線画を描き直していたのですが、「ラフでは可愛く描けていたのに線画にしたらイメージが変わってしまった…」と思うことが何度かあったので、ラフの線をそのまま線画として修正して使うようにしています。

ラフの線画

線画完成



02 色を分けて塗る

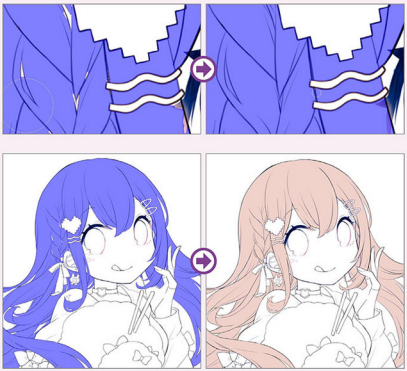
ラフの段階で決めていた配色を基にして、パーツごとに色分けをしていきます。いわゆる「下塗り」の工程です。この後各パーツの描き込みと同時に色を塗っていきますが、このタイミングでも細かく色を分けています。

1 好みの色分けをする

選択機能を使いながら好みの色に色分けをします。後々気分で色をガッツリ変えるときもあるので、色を変更しやすいように意識してレイヤーを分けています。

POINT

[自動選択]機能を使いながら、色分けしたい部分を大まかに選択していきます。その際どうしても細かな塗り残しが発生してしまうので、細かい部分を**[選択ペン]**ツールで塗っていきます。選択したい部分がすべて選択できたら、新規レイヤーを作成して、好みの色を**[鉛筆]**ツールや**[バケツ]**ツールでベタ塗りします。この工程を繰り返して、すべての部分を色分けしていきます。

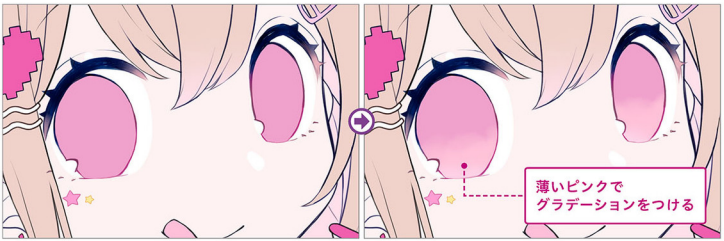


03 瞳を描き込む

パーツごとの色分けが完了したら、質感などの描き込みを進めます。色塗りのモチベーションを上げるため、まずは瞳から！　顔が仕上がるだけで可愛くなるので、他の苦手な部分を塗るときも楽しく作業ができます。

1 瞳のベースに色を乗せ、グラデーションにする

色分けした瞳のレイヤーに薄いピンクを乗せてグラデーションを作ります。まず瞳の下部にベースのピンクよりも薄いピンクを塗り、[**ぼかし**]ツールでぼかして馴染ませます。ぼかしのブラシサイズは[**60**]と少し大きめに設定して、瞳のベースに塗りの質感を残しています。



2 瞳の影を描く

瞳の上部にまつ毛の影を描き込みます。ベースを塗ったレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、[**下のレイヤーでクリッピング**]でクリッピングします。[**合成モード：乗算**]にし、くすんだ紫を瞳上部に乗せた後、[**消しゴム**]ツールで半月型になるよう消して形を整えます。

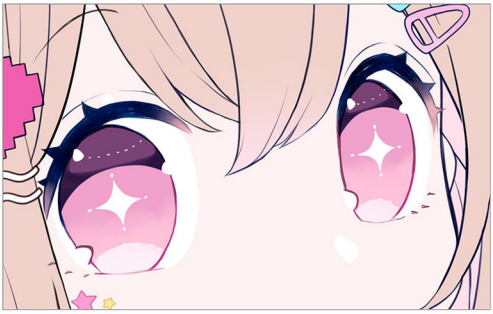
3 影を濃くして反射光を入れる

描き込んだ影の両端に、さらに濃い紫を重ねてパキッとさせます。レイヤーは、先ほどの［**乗算**］レイヤーにそのまま塗り足しています。

次に、瞳の下部に反射光を追加します。新規レイヤーを作成してクリッピングしたら、［**合成モード：スクリーン**］にします。［**ブラシ：マーカー**］を使って、薄いピンクを半月状になるように重ねます。リアルな瞳よりも遊び心のあるポップな雰囲気にしたいので、影の落ち方やハイライトの位置はあまり難しいことを考えず、自由に配置しています。

4 好みでハイライトを入れる

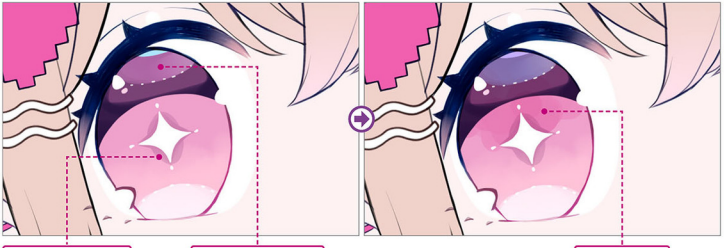
次に、自分の思うままにハイライトを好きに描き足していきます。最上部に新規レイヤーを作成し、［**鉛筆**］ツールを白に設定してハイライトをデザインします。テーマに合わせて瞳のなかにハートや星、花を混ぜても可愛いと思いますが、今回はひし形をメインのハイライトとして大きく配置しました。



5 サブハイライトを入れ、虹彩を深い色にする

新規レイヤーを作り、**[ブラシ：鉛筆]**で筆圧を硬めに設定してサブハイライトを描きます。瞳の上部にくすんだ薄紫と、ほんの少し水色を加えて明るい印象にします。また、先ほど描いたひし形のハイライトの周りに濃いピンクで瞳孔を描き足します。

次に、新規レイヤーを作成し、黒目の上部に段階的にピンクをポンポンと重ねて、じんわりと深い色味になるよう調整します。



6 線画の色を調整する

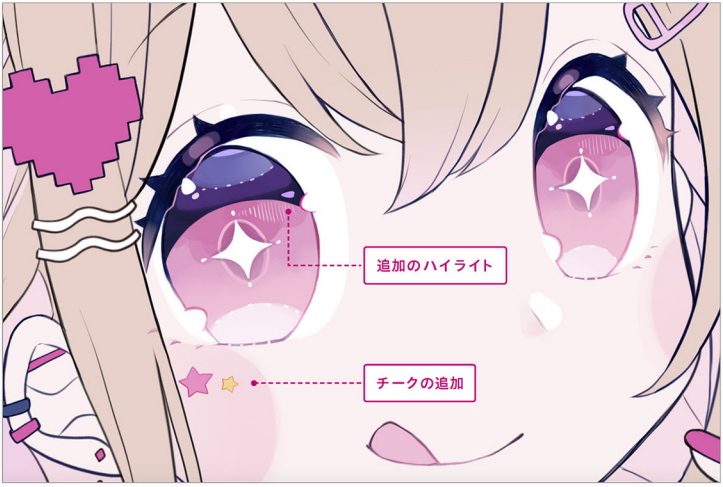
瞳上部の影がピンク色で明るくなってしまったので、再度紫を重ねて締めました。また、目の線画の色を、瞳の色と馴染むように変更します。「目」の線画レイヤーに戻り、二重線を黒から紫がかったピンクに変更しました。また瞳下部の線画を整えて色を紫に変更し、下まつ毛の色はピンクにしました。

7 まつげにハイライトを入れ、瞳の境界線を描く

線画の上に新規レイヤーを作成し、上まつ毛の上にピンクでハイライトをプラスして、透明感や輝きを加えます。下まつ毛にも白で点々とハイライトを加えました。また、上まつげと瞳が馴染みすぎていたので、ピンクの細いラインで境界線を描きました。このとき、丸い普通の曲線ではなく波線で描くことで、瞳の特徴を際立たせています。

8 ハイライトを追加して瞳の完成

最後に、バランスを見ながら虹彩部分に細かいハイライトを追加しました。ハイライトというと丸い形状が思い浮かびますが、線状のものだったり点線だったりと、自由な発想でデザインすることで、瞳に個性を持たせています。ついでにピンク色でふんわりとチークを描き足し、鼻の影も乗せて、顔を完成させました。

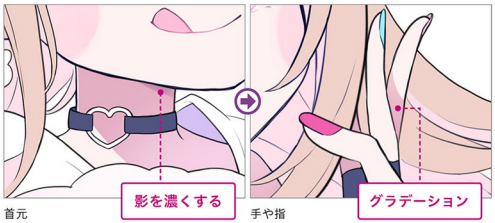


04 肌の影やアクセサリーを描き込む

肌の影と、アクセサリーを塗ります。影は基本的にベタ塗りですが、光の当たり具合をイメージしながら濃さに変化を持たせています。アクセサリーは後々全体のバランスを見て修正するので、この段階ではザックリで済ませます。

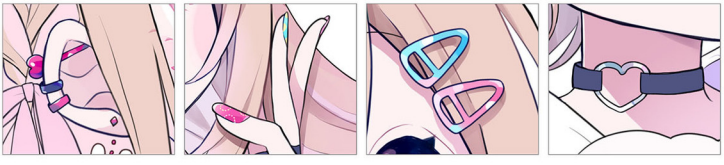
1 肌に影を入れる

新規レイヤーを作成し、**[合成モード：乗算]**にします。前髪の落ち影や、髪の奥に入る手の指、首元、耳などにくすんだ紫を重ねていきます。特に光の当たらない部分には濃い色を重ねて、奥行きを表現しています。



2 アクセサリーを塗る

ハイライトや照り返し、影を加えて質感を出していきます。くっきりしたハイライトは**[通常]**レイヤー、ふんわりとしたハイライトは**[乗算]**レイヤーで質感の違いを出します。また、あまり多くの色を使うと統一感がなくなってしまうので、ピンクと水色をキーカラーにして、2色を織り交ぜながら色付けしています。

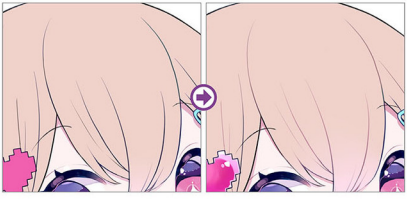


05 髪に質感を加える

ベースの色にハイライトや影を加えて髪のツヤっとした質感を出していきます。バストアップの構図で動きを持たせたヘアスタイルのため、髪が画面の大部分を占めるので、不自然にならないように奥行き感や色味を調節していきます。

1 色を調整

色分けの際、髪のインナーカラーをピンク一色にしていたのですが、アクセサリーの塗りと合わせて所々に薄い水色を重ねてニュアンスを足しました。また、髪の内側の線画の色をくすんだ赤に変更し、やわらかい印象にして髪と馴染ませます。

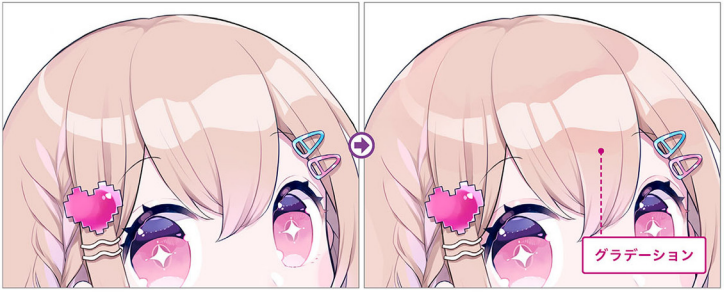


2 髪の影を塗る

新規レイヤーを追加し、**[合成モード：乗算]**にして髪の影を塗っていきます。髪の流れを意識しながらラインを描くとうまくいきやすいです。また髪同士の重なる部分だけではなく、指や髪留めなどの落ち影も忘れずに描画します。一気に髪に立体感が生まれました。

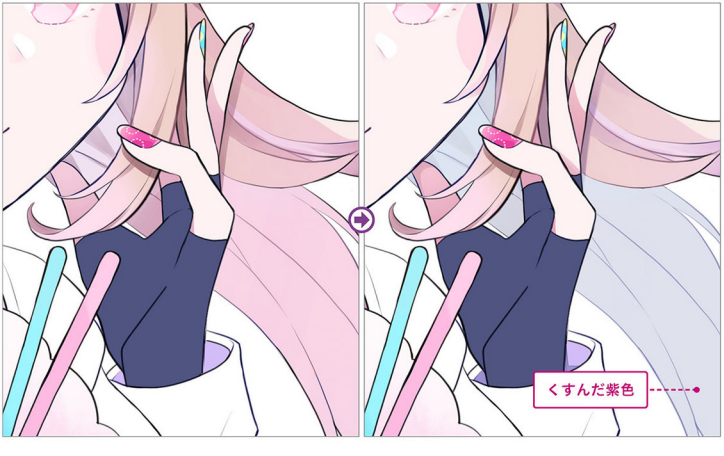
3 ハイライトを入れる

影を入れたら、新規レイヤーを追加してハイライトを加えます。髪のハイライトは通常レイヤーで描いています。頭の丸みを意識しながら、左前方向から光が当たっているようなイメージでごく薄いベージュを重ねます。次に、ハイライトを入れたレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、**[合成モード：乗算]**にします。ハイライトを囲うように濃いベージュを乗せて髪にさらに質感を加えます。



4 髪に奥行きを出す

新規レイヤーを作成し、奥側にある髪の部分にくすんだ紫色を重ねてから、不透明度を調整します。この部分にある線画自体も色を薄くすると、よりきれいに馴染みます。これで髪の毛に奥行きが出ました。



06 細部の調整をする

顔や髪の描き込みが終わったら、衣服や小物、ザックリ仕上げていたアクセサリーなどの細部を詰めていきます。また塗り進めるにつれて気になる部分も出てくるので、このタイミングで細かく調整して完成度を高めていきます。

1 服に陰影を追加する

服や手袋、チョーカーなどに陰影を加えていきます。いずれも**[合成モード：乗算]**のレイヤーで影を描きます。服の影は全体との統一感を出すため、水色やピンクといったキーカラーも交えながら、**[ぼかし]**ツールで馴染ませて描きました。またシャツのやわらかな質感が出るよう、くっきりとした輪郭が出すぎないようにしています。手袋やチョーカーの照り返しは、近くにある髪の色（薄い紫）などから取っています。

チョーカーの拡大

2 わたあめにトッピングをする

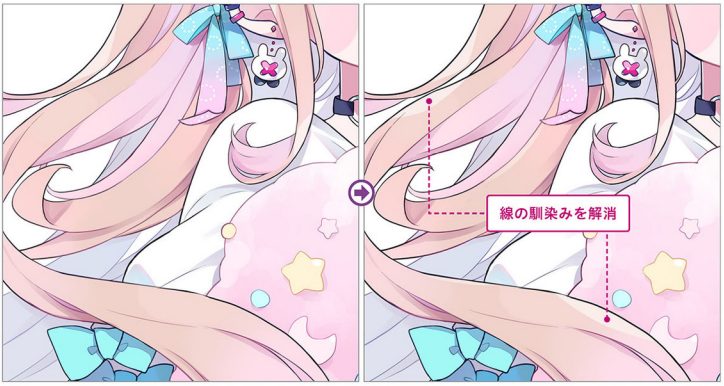
わたあめにもポップなテンションを加えていきます。星や月などのトッピングを描き足した後、わたあめに丸くポンポンとやわらかなハイライトを加えて、ふわふわしたわたあめの質感を表現しました。

3 目の位置や飾りの描き込みを調整する

細部の気になるところを調整して、仕上げていきます。まず、眉毛を少し太く変更し、右目の位置が左に行き過ぎているように感じたので**[自由変形]**ツールで囲って位置を内側にズラしました。またハートの髪飾りもピンク色を濃く変更しました❶。次に髪のリボンが少しさみしかったので、爪と同じ円の模様を足しています❷。また、手の後ろ側の空間の空きが気になったので、髪の毛を書き足しました❸。

4 線の馴染みを調整する

髪の線が馴染み過ぎていると感じた箇所がいくつかあったので、薄くハイライトを追加して線に存在感を加える調整をしました。また、薄くなりすぎてしまっている線を濃くしたりなど、微調整を繰り返して見え方や印象を確認しています。



5 オーバーレイで色味を調整する

髪の塗りの一番上に新規レイヤーを作成し、**[合成モード:オーバーレイ]**にします。向かって右上と左下の髪(頭)部分に薄いピンクを塗り、ピンクの光を浴びているようなポップさを演出しました。

ピンクでオーバーレイをかける

07 背景を描く

最後に背景を描いていきます。背景は小物を描き込むこともあるのですが、今回は女の子を強調するためにシンプルな背景にすることにしました。配色も、キャラクターが目立つことを一番に考えながら決めています。

1 キャラクターを引き立てる背景を検討

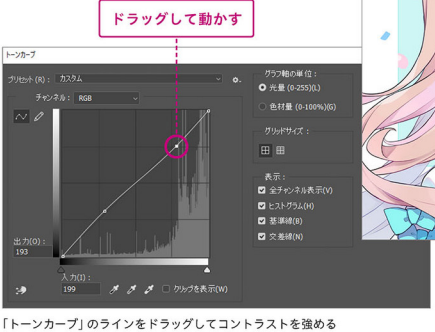
キャラクターに一番に目がいくように、背景はシンプルに四角いベタ塗りをメインにしました。髪の毛のベージュが目立つよう、色はミント色を選択。またテーマであるポップさを出すため、ゼリービーンズを描き足しています。ただ、ゼリービーンズだけだと少しくどくなってしまうように感じたので、ところどころ紙吹雪にして、軽やかだけれども賑やかでわくわくするような雰囲気を目指しました。

08 Photoshopで仕上げを行う

これでほぼ完成なのですが、色味が薄いように感じたので、補正をかけて調整していきます。補正にはAdobe Photoshopを使用し、トーンカーブや彩度を調整して、理想の色味になるように加工します。

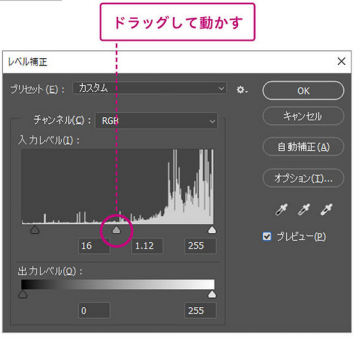
1 色を補正する

より華やかになることを意識して、色彩の調整をします。完成した絵をpsd形式で書き出し、photoshopで読み込みます。今回は色調補正（トーンカーブ、自然な彩度、レベル補正）を行いました。色がよりくっきりしたら、完成です！



「トーンカーブ」のラインをドラッグしてコントラストを強める

「自然な彩度」で彩度の低い色の彩度を上げる



「レベル補正」で明るい部分のコントラストを調整

［NAME］

ちょん＊

［PROFILE］

イラストレーター。ポップカルチャーを盛り込んだカラフルな少女を描いている。Vtuberデザイン、ヴィレッジヴァンガードコラボ、アパレルデザインなどを手掛ける。『ILLUSTRATION 2021』（翔泳社）、『絵師100人［2022］（ピー・エヌ・エヌ）掲載。

［CONTACT］

Twitter：@xx_Chon_xx　Instagram：chon_mi105
Pixiv：https://www.pixiv.net/users/15158551

［作業環境］

ペンタブレット：Artist13.3 Pro、SAI

［Q&A］

Q1 目を表現するうえで気をつけていること

見てくださる方の印象に残りわくわくするデザインになるように意識しています。
何より自分が楽しく描けることがいちばん大切なので、あまりリアル感を求めず自由に描いています。
この瞳を描き始めてから皆さんに「ちょん＊さんの絵だ」とすぐに気づいていただけるようになったので、ちょっぴり独創性をプラスすることも大切なポイントなのかなと感じています。

Q2 今の表現に行き着くまで

デザイン学校へ通っていて、それを少しでも活かせたらいいなと考え、
リアルな印象やきれいめのイラストよりも、デザイン要素が入ったカラフルでポップなイラストを描くように意識して描き始め、今の絵柄になりました。まだまだ試行錯誤中です。

Q3 絵を描くときに大切にしていること

・見てくれる方も、描いている自分も、癒されたり楽しくなれるイラストに仕上げること
・Pixivやインスタで自分のイラストを並べたときに、色味のバランスがきれいかどうか
・グッズやイラスト集など、後々別の媒体に使用しやすいように、サイズは少し大きめに描くこと

Q4 今後チャレンジしてみたい表現や仕事

キャラクターデザインや小説等の書籍表紙など。
街を見渡すとどこかに自分のイラストが使われていることが憧れです。

Q5 読者へのメッセージ

人の数だけ表現方法があっていいと思うので、あまり固定概念に囚われず、
自由に表現してお絵描きを楽しんでください。

Illustration & Making by

金平東

使用ツール

CLIP STUDIO PAINT

今回のテーマは光の表現です。特に、瞳とビー玉にこだわって描きました。陰影による立体感や質感を意識しながら描き込み量を調節し、一番見て欲しい目やビー玉に見る人の視線がいくよう、この2つは細かく描き込んでいます。また、目とビー玉の対比を強調するために光の入り方なども意識しながら描いたので、ぜひ注目していただけたら嬉しいです。

01 構図を決め下塗りまで完成させる

まずテーマや構図を決めた大ラフを作成し、その後下書き、線画、下塗りの工程へと進んでいきます。大ラフから下書きを起こす際に、改めて目立たせたい物や箇所を決めることで、作品のメッセージ性が高まると思います。

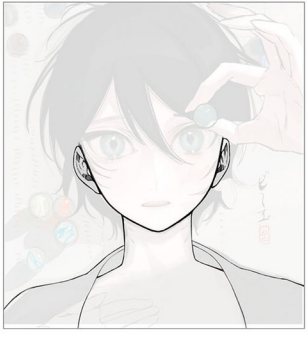
1 大ラフを基に下書きを作る

構図や配色、テーマをざっくり決めながら大ラフを作成します。今回は寝転びながらビー玉をのぞいている構図を考えました。大ラフができたら、目立たせたい部分を決め、それを踏まえて下書きを描きます。配色の設計を含め、下書きをしっかりと描き込むことで、今後の段階で迷うことが少なくなります。

大ラフ　目立たせたい箇所決定　下書き

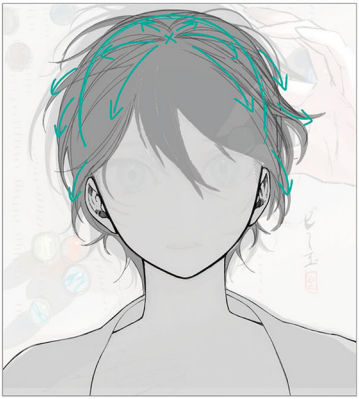
2 下書きから線画を起こす

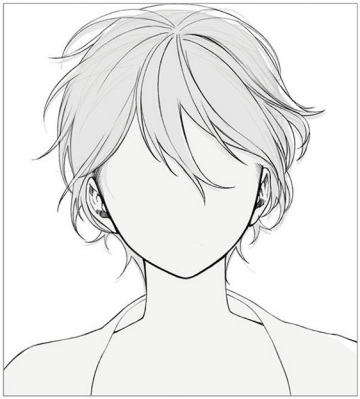
下書きをペイントツールに読み込み、不透明度を「15％」にします。新規レイヤーを作成し、下書きを基に、**[ブラシ：リアルGペン]**[**ブラシサイズ：1.0程度**]で顔の輪郭や体から線画を起こします。耳も描き足すことにしました。



3 髪の下書きを修正

下書きの髪の毛に少し違和感を覚えたので、頭の立体感と髪の毛の流れを意識しつつ下書きを修正してから、改めて線画を作成します。髪の毛の生え際も描き込みました。





4 手や細部の線を描く

手や首元の影、鎖骨などの細部の線を描いていきます。手はなるべく実物や写真を見ながら描くようにしています。見本になるようなものがない場合は、3Dモデルを使うと違和感なく描けるのでおすすめです。

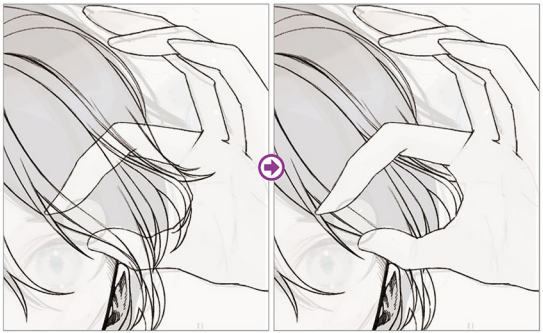
POINT

線画はすべてデフォルトの［**リアルGペン**］を使っているのですが、部位によってブラシのサイズを分けています。髪の毛の先端や首元の影などの細かく描きたい部分は0.1から0.7で、輪郭線や服等の太めの線は0.8～2.0に設定しています。

5 透明色のブラシを使って線の重なりを消す

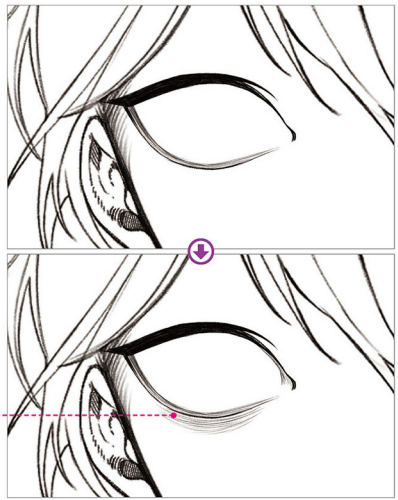
手の線画が髪の毛や服の線画と重なった部分を消していきます。髪の毛や輪郭の線画レイヤーを選択した状態で、レイヤーパレットにある［**レイヤーマスクを作成**］ボタンをクリックします。これでマスクがかかるので、ブラシの描画色を「透明」に設定して、要らない線をなぞって消します。

透明色を選択



6 顔パーツの線画を描き進める

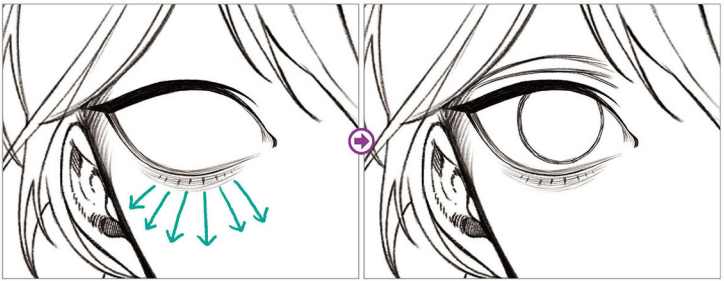
目などの線画も描き進めていきます。引き続き［**ブラシ：リアルGペン**］を使って、まずは上まつげをベタ塗りで描きます。次に下まぶたですが、ここは内まぶたのピンク色の粘膜部分を描いているので、立体感が出るように細い線（ブラシサイズ：0.5程度）で2本に分けて描いています。続いて目頭と涙袋も細い線を重ねて表現します。涙袋を描くと一気にかわいい印象になります。



下まぶたと涙袋は
細い線を重ねて表現

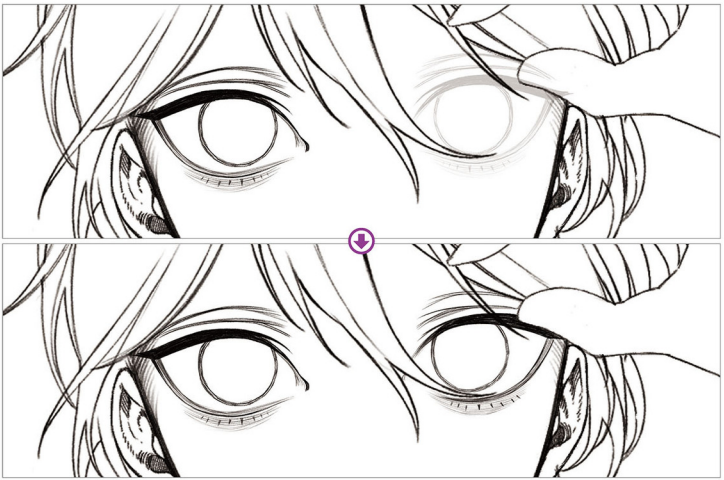
7 下まつげ、上まぶた、黒目を描く

下まつげは下まぶたに沿って外側に広がるように、ちょんちょんと線を乗せます。上まぶたは、二重のラインと、目と眉のくぼみを表現する線の2本を描きました。黒目部分は後ほど描き込むので、調節がしやすいように輪郭線のみ描いておきます。



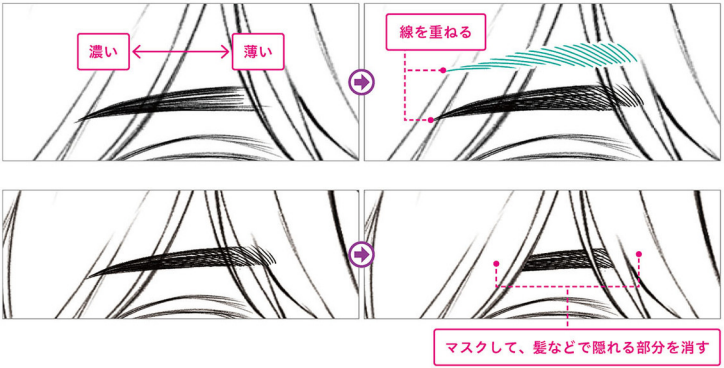
8 反転してもう片方の目を描く

もう一方の目を描く前に、先に書いた目のレイヤーすべてをコピーし、結合して左右反転させます。この左右反転させた目で位置決めをし、参照しながらもう片方の目の線画を完成させます。



9 毛流れを意識して眉毛を生やす

目尻側が濃く、目頭側が薄くなるように眉毛を描き、その上から毛を流れに沿って生やしていきます。両方描けたら、眉毛のレイヤーにマスクを描け、髪の毛や手と重なった線を透明色のブラシで消します。

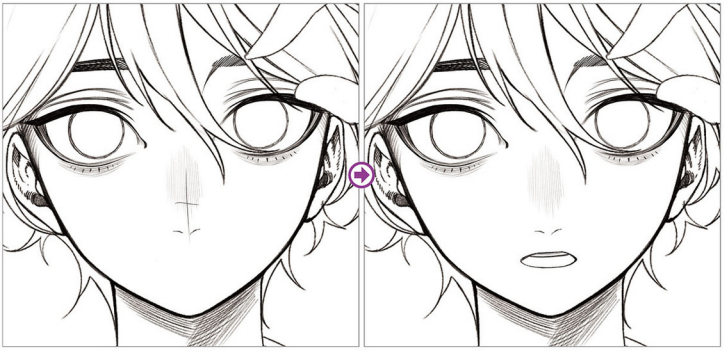


10 鼻と口を描画

顔の真ん中にざっくりとアタリ線を描き、鼻と鼻筋を描画します。続けて、鼻のラインを意識しつつ口も描きます。気になるところがあれば位置を調整して、線画の完成です！

POINT

顔の線画はとにかく反転させながらバランスを取って描いていくことが大切です。特に目や顔のパーツなどは歪みやすいので、レイヤーを細かく分けていつでも調整できるようにしておくと便利です。

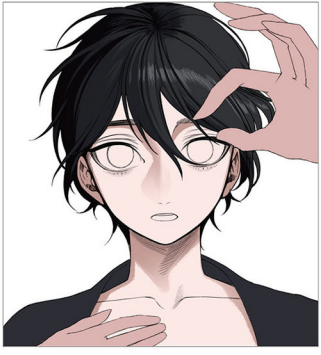


11 下塗りして髪に陰影をつける

肌色、手の色、髪色、服色に分けてそれぞれ下塗りします❶。その後、髪の毛の光源の色ラフをざっくりと作成したら❷、それを基に三段階に分けて髪を塗り、質感を加えておきます❸。

12 肌にも陰影をつける

髪の下地ができたら、くすんだベージュで肌にも陰影を描き込みます。眉下や鼻の影を描いて顔の立体感を描画し、耳や首元にも落ち影を入れています。影が薄くなるほうは、**[ぼかし]**ツールなどを使って肌色と馴染ませます。

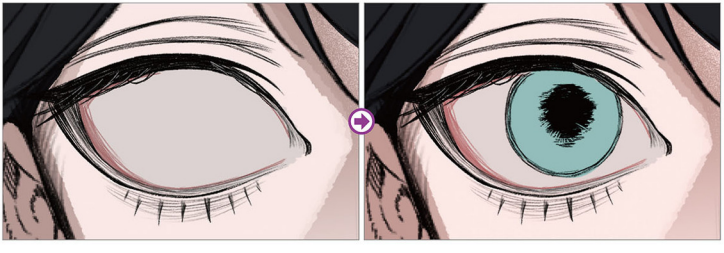


02 透明感ある瞳を表現する

キーモチーフでもあるビー玉とリンクするような、透き通った質感の瞳を表現します。粘膜などの部分もしっかり描画することで、リアルっぽさを含んだ存在感のある目に仕上がります。いずれもレイヤーを細かく分けながら描いていきます。

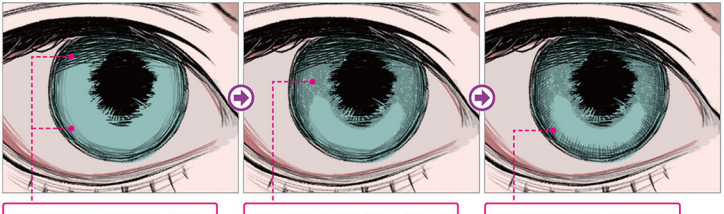
1 白目を塗り瞳孔を描く

目の線画にそって薄いグレーで白目に色をつけます。粘膜の表現を追加するため、細めの［**ブラシ：リアルGペン**］を使って白目のフチのほうにピンク色をつけます。次に、黒目の部分を薄いグリーンで塗ったら、瞳孔を描きます。瞳孔はきれいな丸ではなく、細い線を重ねてフチをギザギザさせることで、虹彩の質感を表現しています。



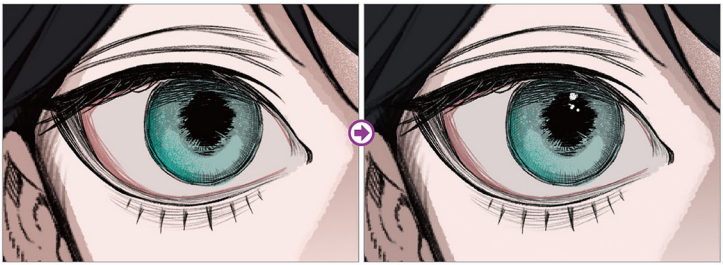
2 黒目に影をつける

黒目の部分に影の表現を加えていきます。影は立体感を出すため、フチをなぞるように描くのがポイントです。影ごとに、色やブラシ、不透明度を変えて見え方を調整していきます。



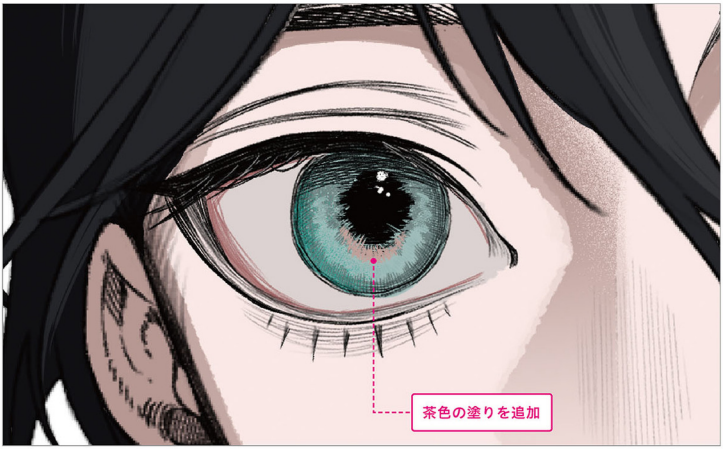
3 反射とハイライトを加える

[エアブラシ：スプレー]を使い、瞳のベースよりも明るく濃いグリーンを左側に重ねて反射を表現します。次に瞳孔上部に白い小さな丸を描き、ハイライトを加えます。ハイライトは、瞳孔の中央より上側に描くと可愛いくなるので、そのように描くことが多いです。



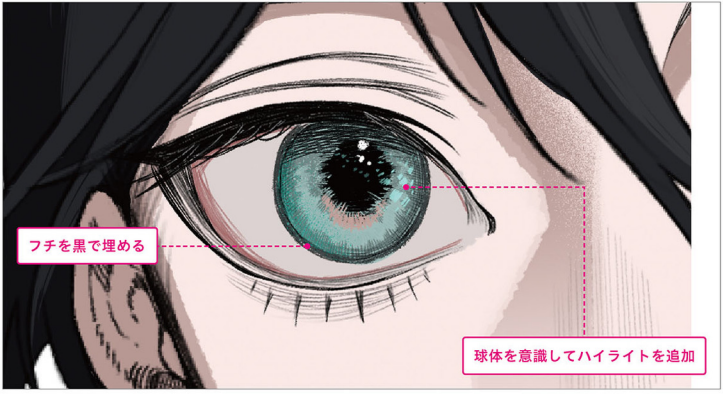
4 茶色を加えてカラフルに

猫の瞳を参考にしながら描いていたので、瞳孔の下あたりに茶色を加えました。寒色系のベースに暖色系が差し色として加わることで、可愛い印象が増しました。



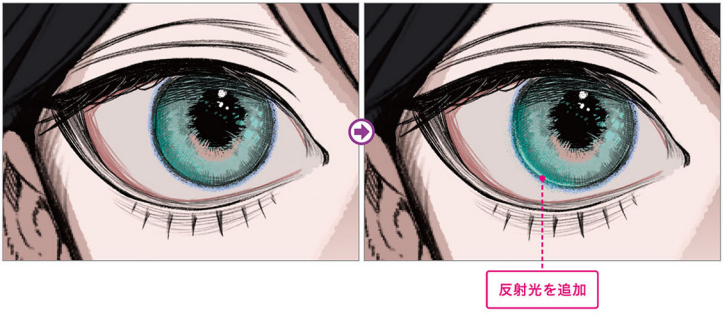
5 さらに球体感を出す

角膜の光源側に、明るい水色でハイライトを足します。窓枠が写り込んでいるような感じで形状を調整しています。このハイライトによって、より瞳の丸みが強調されました。次に、目のフチの線画がザクザクしていて綺麗ではなかったので、埋めました。



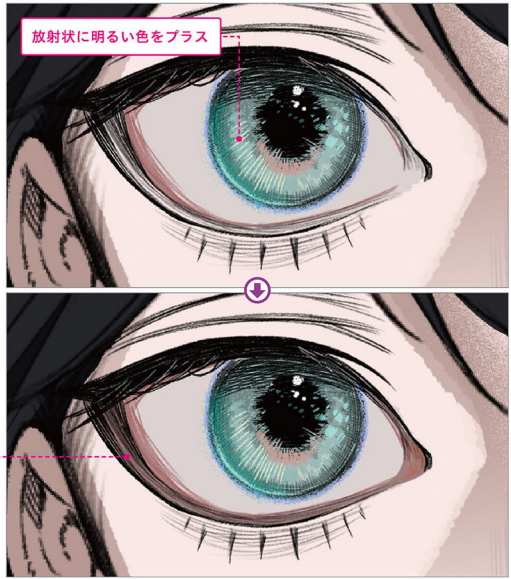
6 透明感をプラスする

透き通った瞳を表現するため、黒目のまわりを青色で囲みます。ブラシは［**リアル鉛筆**］を使って、質感を加えています。今回色を青色にしたのですが、ピンクで囲っても可愛いです。後から色を変えられるよう、レイヤーを分けておくほうがよいと思います。さらに、目のベースの色に近い明るいグリーンを用いて、反射光として瞳の下部にさっとラインを入れます。



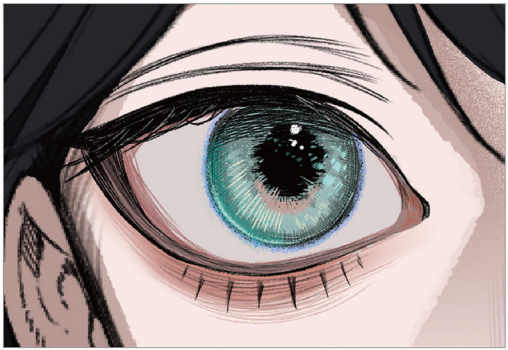
7 虹彩に描き足し

虹彩部分に長短さまざまな線を放射状に描き足して、光が透き通っている感じを表現します。色は明るいベージュにしました。次に、目のフチの粘膜に色を塗って、目のリアルな質感を強調します。外側の粘膜の色は暗めの赤やベージュなどを使うと肌との馴染みがよいです。



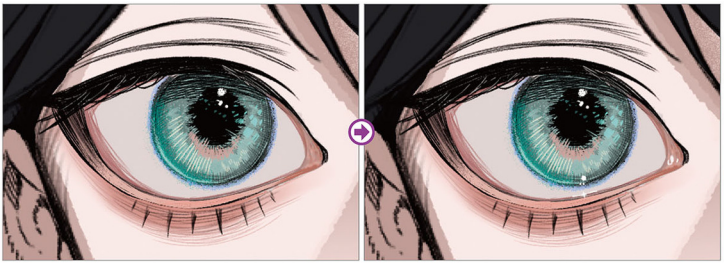
8 涙袋を塗る

涙袋の線画に合わせて、赤寄りのピンクで色を塗ります。**［ブラシ：不透明水彩］**を使いました。涙目のようにしたくて濃いめの色で塗ったのですが、少し濃すぎるかもしれないので、全体のバランスを見て後ほど修正します。



9 細部を調整する

バランスや印象を確認しながら、塗りを調整していきます。まず目の下側の粘膜部分に明るいピンクを加え、血色をよくします。ここは目の線画レイヤーの上に新規レイヤーを作成し、線画の上から色をつけました。次に、粘膜部分や目頭の涙が溜まる部分に白で小さくハイライトを追加し、瞳をより輝かせていきます。



10 瞳の完成

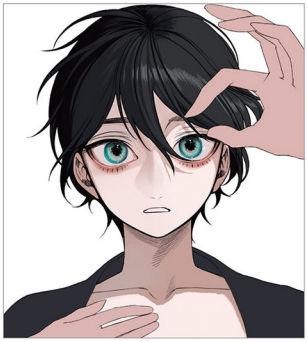
もう片方の目も同じように描画して、一旦瞳は完成です！　後々描き進めていくと、違和感や描き足したい部分も出てくるので、繰り返しになりますがレイヤーは細かく分けておくことをおすすめします。

03 肌と髪のディテールを詰める

目の透明感や存在感が引き立つことを意識しながら、髪や肌の描き込みを進めます。髪は下塗りの際につけた陰影を参考にしつつ、毛束感やツヤ感などをプラスします。肌には温かみを加えて、人物に生命を吹き込んでいきます。

1 肌の陰影を調整

肌の陰影を調整します。目元に影を追加したり、前髪の落ち影を加えたり、首元の影を鎖骨付近まで伸ばしたりしました。また口も、線画では歯を覗かせていたのですが、歯の表現は無くすことにしました。

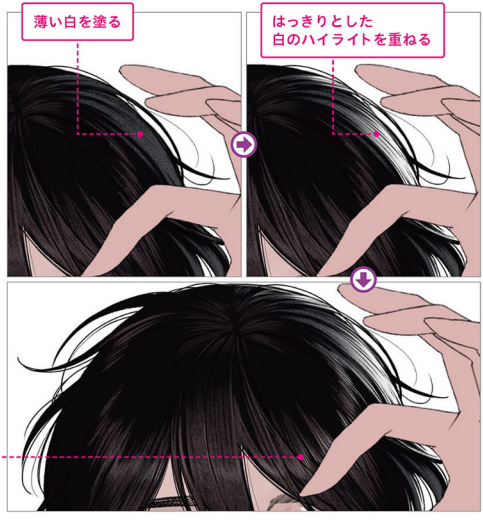


2 髪に動きを出す

細めに設定した［**リアルGペン**］で、ふわふわとした遊び髪を描き足しながら違和感のある部分を調整します。髪のシルエットが固まったら、つむじからの毛流れを意識しつつ、茶色で陰影をつけます。［**ブラシ：鉛筆**］を使って、一本一本線を描きました。

3 ハイライトを描き足す

黒髪だと強いハイライトが浮きやすいので、段階的に色を重ねて表現していきます。まずハイライトを入れたい部分に**[ブラシ：鉛筆]**で白を重ね、レイヤーの不透明度を「20％」程度に調整します。その上に、今度は**[ブラシ：リアルGペン]**を使って光の当たる髪を一本一本描き足します。前髪にも頭の丸みを意識しながらハイライトを薄く入れ、髪のツヤ感を表現しました。

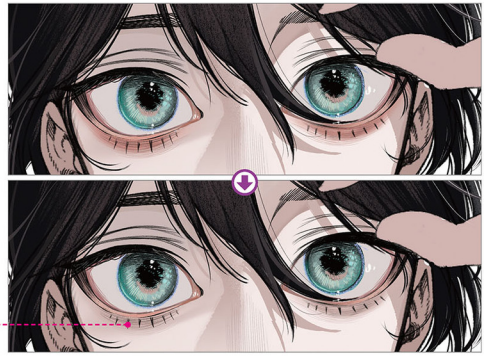


4 髪の毛の立体感を追加

髪の毛にもっと立体感を持たせるために、つむじから飛び出る髪の毛を茶色の線で描き足します。向かって右側の毛には、光が当たって反射し光っているように見せるため、白色の細い線を重ねました。いずれも髪の線画よりも上にレイヤーを作成しています。

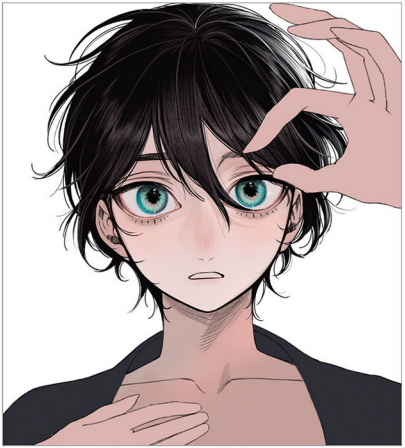
5 涙袋と下まつげを調整

顔の完成度が上がってくると涙袋が少し濃いように感じたので、赤みを抑えて肌に馴染ませます。[**ブラシ：和風滲みペン濃**]の描画色を透明に設定し、ブラシ濃度を70％程度まで下げてふんわりと赤みを消しました。また、下まつげも長すぎて主張が激しく違和感を覚えたので、ほんの少しだけ短く描き直しました。



6 肌に温かみを加える

後ほど入れる環境光からの照り返しを目立ちやすくするため、肌の色を少し濃くします。肌の塗りの上にレイヤーを作成し、[**ブラシ：エアブラシ（柔らか）**]で濃いめの肌色を重ねました。また鎖骨下の肌も影色を塗り足しました。最後に同じく[**エアブラシ(柔らか)**]で頬や鼻、口元などにピンクベージュをふんわりと塗り、血色を足していきます。これで顔の塗りも概ね完成です。

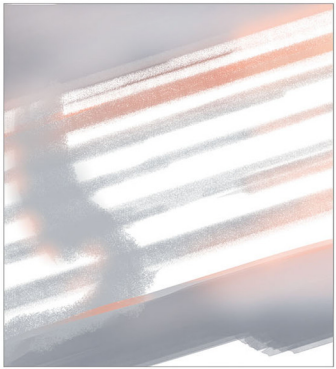


04 背景の描画と描き足し

光が差し込んでいるような背景を描いた後、光のコントラストを意識しながら各パーツの明暗を調整していきます。また目立たせたい瞳部分を敢えて暗めにし、ハイライトを強調させて立体感のある瞳になるよう仕上げます。

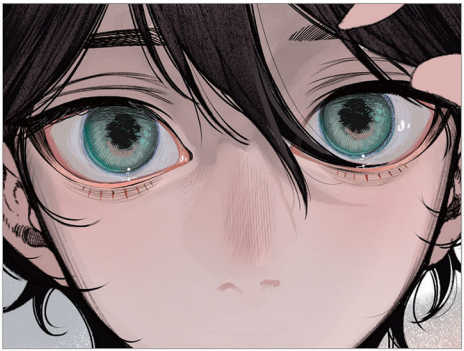
1 影と光で背景を描写する

背景は詳細には描き込まず、「光が差し込んでいる感じ」のみを抽出して表現していきます。まずはブラシサイズを大きくした［**水彩**］や［**鉛筆**］を使い、灰色で影となる部分を塗っていきます。その影の上にクリッピングしたレイヤーを追加し、オレンジ色を重ねて差し込む光を描写します。



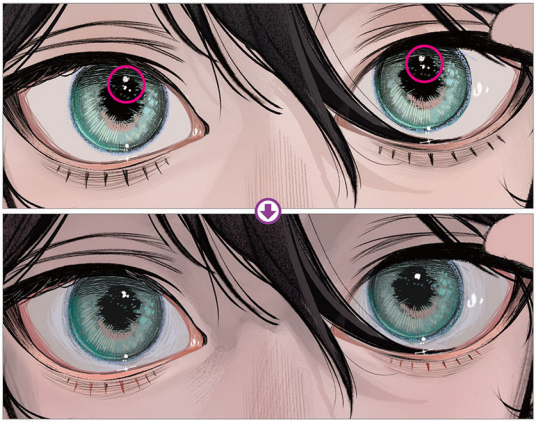
2 目が引き立つように調整する

ハイライトをより際立たせるため、明るく透き通るように描いた目の眼球部分を暗くします。白目と黒目部分の明度を大幅に下げ、コントラストも多少下げて、眼球が暗く見えるよう調節しました。また、下まつげの存在感を少し薄めたく、線の色を黒から赤茶へと変更しました。鼻の穴も線画ではなく塗りで表現し直しました。



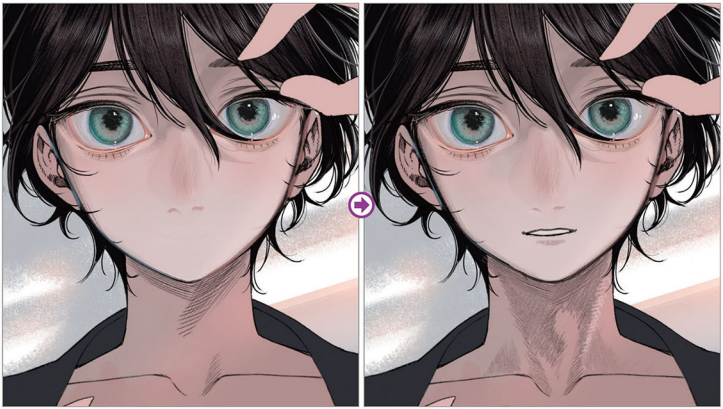
3 ハイライトを描き直す

より目の立体感を意識して、瞳孔のなかのハイライトを描き直します。上部のハイライトが最初は複数あったのですが、ひとつに固めることで目の丸みがより明確になるようにしました。



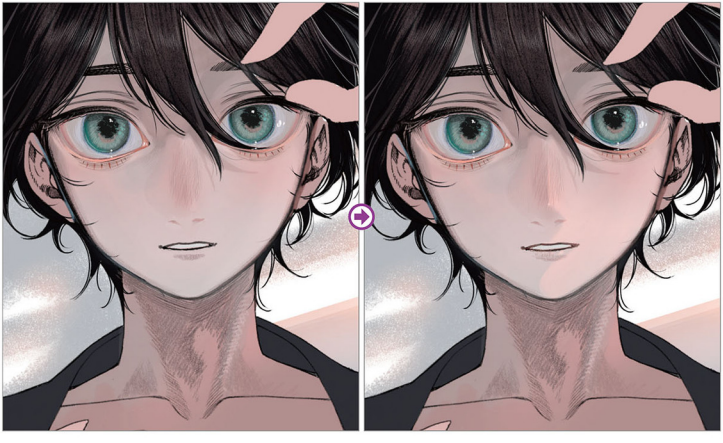
4 目や輪郭などを調整し、口を描き足す

目尻の黒いラインが気になったため、線を肌色に変えて目の横幅を少しだけ広げました。また向かって左側の輪郭が少し膨らんでいるように見えたので、黒のラインを描き足して調整します。次に、**[ブラシ：鉛筆]**を用いて、口と首のディテールを描き込み完成度を上げていきます。



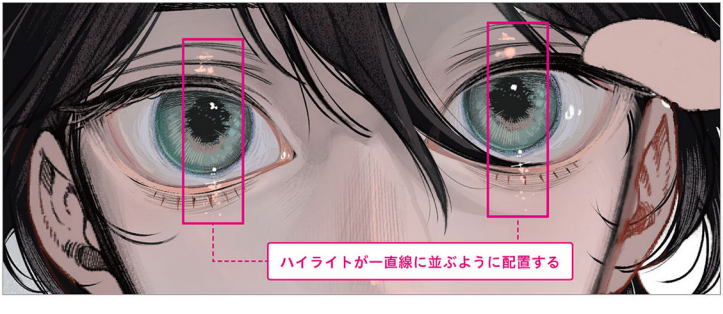
5 肌に透明感と光を追加

肌に灰色を入れると透明感が出るので、全体を見ながら［**エアブラシ（柔らか）**］で灰色を薄く重ねていきます。おでこやアゴ、首元付近にふんわりと塗りました。次に差し込む光の照り返しを、向かって右側の頬に表現します。［**透明水彩 2**］を使って肌色を重ね、レイヤーの不透明度を調整します。鼻を境目にして光の当たるところと当たらないところが出るよう、ラインを考えています。



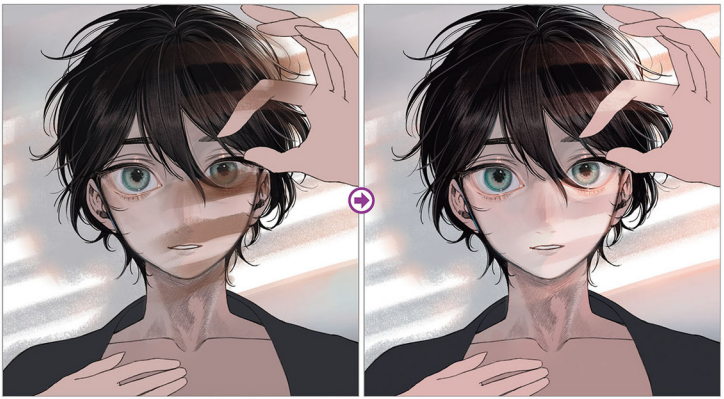
6 まぶたにハイライトを描く

上まぶたと下まぶたにオレンジがかった肌色でハイライトを追加し、肌にツヤ感を与えます。目のハイライトとまぶたのハイライトを一直線上に並べると、目の球体感がより際立ちます。



7 顔に光のラインを乗せる

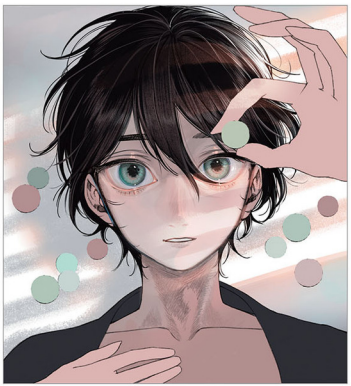
背景の光に合わせて人物に光を書き込みます。背景の白いライン部分とつながるように人物の顔に茶色のラインを乗せて、レイヤーの合成モードを［**加算**］にして発光させます。ブラシは部位によってザラザラとした質感を出したいところは［**リアル鉛筆**］、そのほかは［**水彩**］と使い分けています。不透明度を調整してバランスを取ります。



合成モードを［**加算**］に変更

8 ビー玉の下地を描く

手に持たせるビー玉と、床に転がっているビー玉の下地を描きます。ビー玉の位置は後々バランスを見ながら変えられるよう、一つひとつレイヤーを分けておきます。

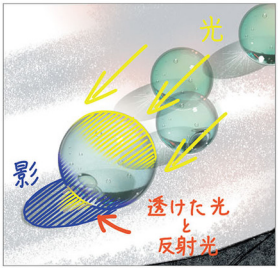


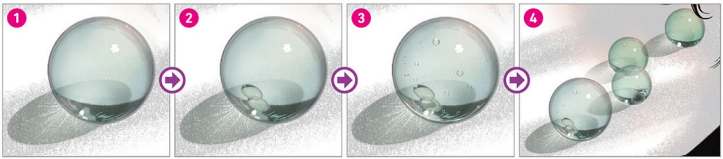
05 ビー玉を描き込んで仕上げる

最後にキーモチーフであるビー玉を仕上げ、服や手のディテールを細かく描き込んで完成させます。ビー玉が光に当たって輝くキラキラとしたイメージを画面全体に散りばめて、全体の統一感を上げています。

1 ビー玉を描く

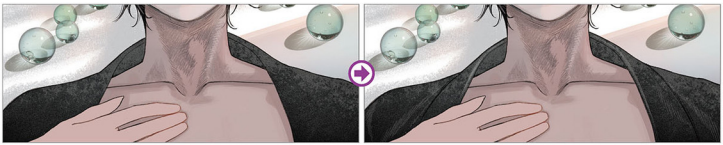
[定規] ツールを使って円を描き、ビー玉のベースとなる水色を塗ったら、地面と周囲の色（今回は水色と肌色）が反射した光を描き込んでレイヤーの不透明度を下げます❶。次に、複製したビー玉を **[変形]** ツールで変形させて配置し、映り込みを表現します❷。下部に白色で強い反射光を描き、光の反射を表現したら、**[ブラシ：Gペン]** 等を使って、気泡を小さく細かく描きます。光源を意識しながら、小さい気泡にもハイライトを入れるとリアリティが増します❸。あとはバランスを見ながら全体に複製したら、ビー玉の完成です❹。複製時は、それぞれサイズや色、映り込みなどを微調整して変化を持たせるとよいです。





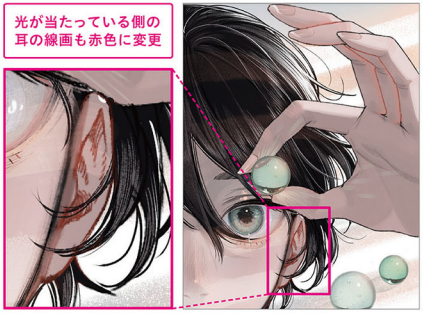
2 服に質感をプラスする

服に生地感やハイライトなどを加えていきます。黒の下地の上にレイヤーを作り、**[リアル鉛筆]** で薄いグレーを塗り重ねてざらっとした質感を与えます。次に襟付近にグレーを塗り重ね、レイヤーの不透明度を調整して陰影を出します。最後に細めのブラシで襟部分に縫い目の線や、ハイライトを描き足して服の塗りを仕上げます。縫い目の線など細かい部分は **[ブラシ：Gペン]** を使って描き込みました。



3 手のディテールを描き込む

手のシワや陰影を塗りで表現していきます。光源側の指には明るい肌色を乗せ、影の部分に向かって段々と暗くなるようグラデーションを描きます。拳部分は凸になるので明るい色を乗せて、手らしい形状を表現しています。また、光が当たって透けた手は、指と指の間を彩度と明度を高めに設定したピンクで塗ると、リアリティが増します。ビー玉を持った指には、同じグリーンで放射状に光の分散を描き足しました。



4 テクスチャーを足して仕上げる

レイヤーを結合したら、最後に加工して仕上げます。薄いグレーのテクスチャーを画面全体に重ね、不透明度を下げて画面の彩度を落ち着かせます。次に、光の当たる髪の毛や肩に、白の光をふんわりと入れます。合成モードを［覆い焼き（発光）］にしたレイヤーで顔や手にもほんの少し光を乗せました。また［加算（発光）］レイヤーで光の粒も散らして、キラキラとした表現を追加しました。最後に好みのコントラストに調整したら、完成です！

[NAME]

金平東

[PROFILE]

フリーランスイラストレーター。MVイラストやVtuberのLive2Dイラスト制作等をしている。

[CONTACT]

Twitter：@KONNPEITOU0_0　Instagram：konpeitou0_0
Pixiv：https://www.pixiv.net/users/37354724

[作業環境]

ペンタブレット：Wacom MobileStudio Pro 13、CLIP STUDIO PAINT PRO

[Q&A]

Q1 目を表現するうえで気をつけていること

ひとつ目は写真を見ながら描くことです。写真を見ながら描くことで目のリアリティが増して絵に説得力が生まれると思います。特に猫の目の写真が綺麗なのでおすすめです！
ふたつ目は左右反転をしながら描くことです。左右反転をしながらバランスを取りつつ描かないと、目が左右非対称だったりどこを見ているのかわからない絵になりがちなので、とても気を使いながら描いています。

Q2 今の表現に行き着くまで

試行錯誤したことは、立体感のある明るい絵を描くことが苦手だったので、光の表現が綺麗な写真を集めて参考にしながら絵の練習をしていました。
その結果表現の幅が広がり、以前よりも沢山の人に絵を見ていただけるようになりました。

Q3 絵を描くときに大切にしていること

心がけていることは、違和感を少しずつ無くしていくことです。
一枚の絵を何度も何度も最初から描き直し、修正を加えていきます。
ずっと絵を描いていると自分の絵の違和感が分からなくなってくるので、絵から離れて一日過ごし、改めて絵を見ると違和感だらけだったりします！

Q4 今後チャレンジしてみたい表現や仕事

沢山ありますが、特に本の装画やCDジャケットのイラストなどをしてみたいです。

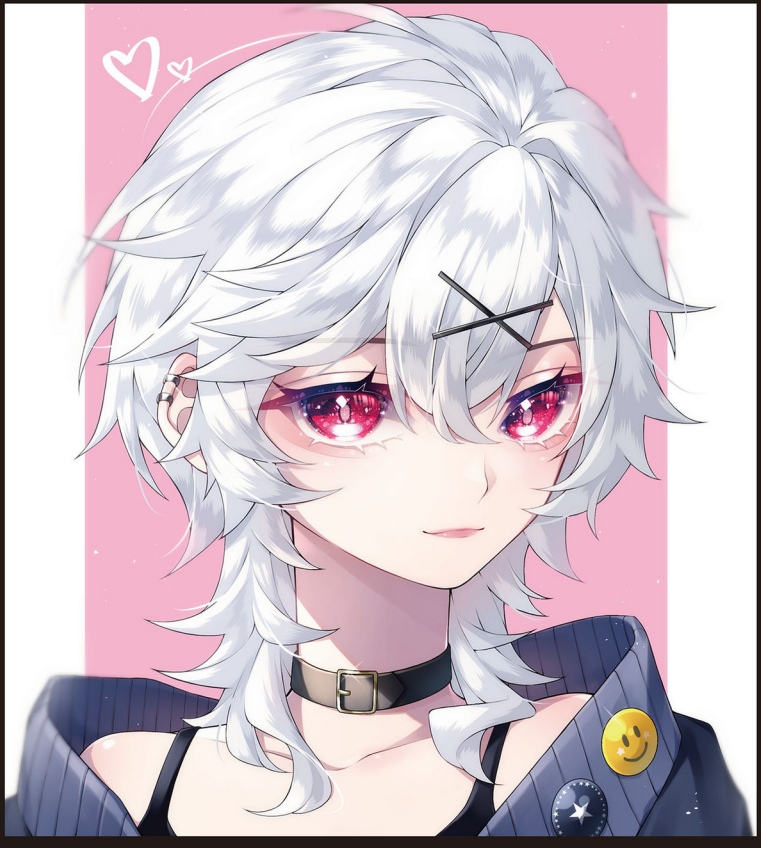
Q5 読者へのメッセージ

ご覧くださりありがとうございました！
目の表現に悩まれている方の助けになれば幸いです！

Illustration & Making by

SPIdeR.

使用ツール
CLIP STUDIO PAINT



今回のテーマはカッコ可愛いです。淡い青色のジャンパーにポップなバッジで可愛らしく、銀髪のウルフカットとツリ目でかっこよく仕上げました。白髪に真紅の瞳はとても映える組み合わせになると思って配色を決めています。こだわりは前髪にまつ毛と肌の色が透けている部分です！ 見た瞬間に、綺麗だなと感じていただけたら幸いです。

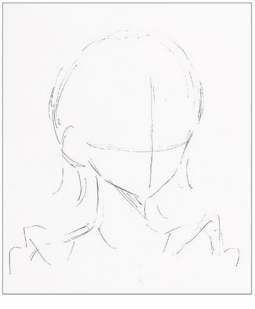
01 ラフを基に線画を描く

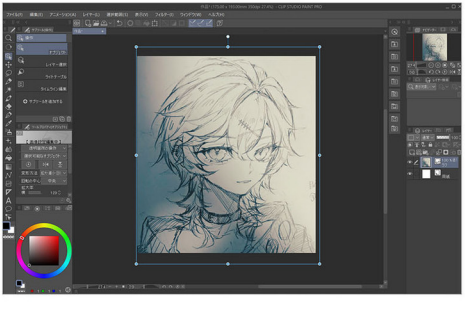
まずはアナログでラフを描き、それをペイントツールに取り込んで線画を起こしていきます。下書きの工程を挟まずに線画にしていくため、この段階でレイヤーの不透明度を調整したり消しゴムをかけたりと、線画の見え方を細かく調整しています。

1 アタリを基にラフを描き、取り込む

アナログでざっくりラフを描きます。まず十字線を描いて顔の位置を決め、首・肩の順にバランスを見ながら描いています。目は○でアタリを取ってから描くようにしています。

ラフが描けたら、スキャンしたり写真に撮ったりしてデータ化し、ペイントツールに読み込んで線画を起こしていきます。





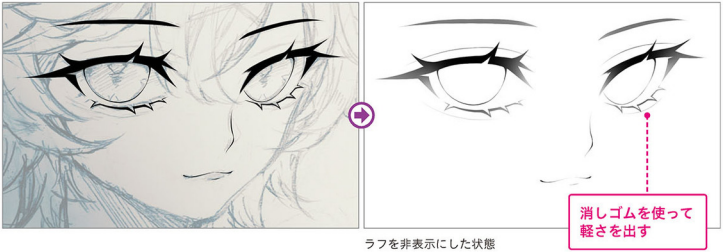
2 ラフを参照しながら線画を清書する

読み込んだラフのレイヤーの不透明度を「50％」に下げ、その上に新規レイヤーを作成して線画を清書します。線画は**[ブラシ：Gペン]**、**[ブラシサイズ：3.0]**程度で描いています。**[Gペン]**はラインがとても描きやすく、線がゴワゴワしないので愛用しています。

線画はまず、目元(口元や鼻を含む)から描いています。ラフをベースに、全体のバランスを見てベストな位置を探っていきます。まつ毛や眉毛などは、輪郭線を描いてからバケツ塗りで塗っています。また必要に合わせて、パーツごとに細かくレイヤーを分けています。

3 線画の見え方を調整する

顔パーツの線画が描けたら、軽さが出るように調整します。上まつ毛は、光が入っているようにしたかったので、[消しゴム]ツールを使って塗りを消しました。二重線や涙袋はレイヤーを別にし、不透明度を「60%」に下げます。その後、[消しゴム（軟らかめ）]ツールを使って、二重線や涙袋の両端、瞳やまつ毛、眉毛や鼻の線の端、口の中央部分などをやわらかくふんわりと消し、線画に軽さを出します。

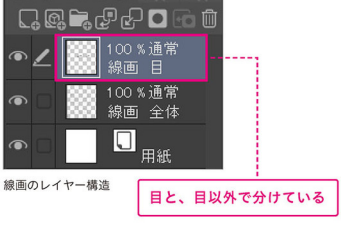


ラフを非表示にした状態

4 線画を完成させる

線画を調整したら、レイヤーを統合して「線画　目」と名前をつけます。次に新規レイヤーを作成し、目以外の部分の線画も描き起こします。レイヤー名は「線画　全体」としました。すべて同じ太さの線で描くとおもしろくないので、輪郭線は太めに、なかにある線は細めに描くなど、強弱をつけています。

最後に目の線画（「線画　目」レイヤー）に戻り、眉毛やまつ毛の端など、髪で隠れる部分を[消しゴム（軟らかめ）]ツールで薄くなるように消して透け感を表現しました。これで線画が完成です。



線画のレイヤー構造

02 パーツごとに下塗りする

彩色に入る下準備として、各パーツごとにそれぞれのベースの色を塗り分けます。下塗りは線画同様、「目」というフォルダと、目以外の「全体」フォルダに分け、さらにそれぞれのフォルダ内で細かくレイヤー分けしながら進めていきます。

1 レイヤー分けしながらベース色を塗り分ける

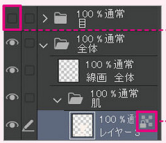
パーツごとにフォルダを細かく作り、レイヤーを整理しながら下塗りをします。下塗りには**[ブラシ：エアブラシ（柔らか）]**を使うことが多いです。それぞれの色を塗り終えた後、白や薄い色で塗った部分や、線画と線画の間など、ところどころ塗り残しで隙間が空いてしまっていることがあるため、人物のシルエットを型どった「キャラ背」レイヤーを作成して、隙間がないかチェックしています。「キャラ背」レイヤーは「目」フォルダと「全体」フォルダを表示し、**[レイヤー]**メニュー→**[表示レイヤーのコピーを結合]**を選択して作成したものです。また、髪は頭部と襟足下でレイヤーを分けて塗り進めています。これは、下部に透明感をプラスしたり、下からの光の照り返しなどを描く際、上部にはみ出さず、下部にだけ描き込めるようにするためです。はみ出た部分を消しゴムで都度消すという作業がなくなるので、効率もよくなります。

後から調整しやすいよう、パーツごとに細かくフォルダで整理している

塗り残しをチェックする「キャラ背」レイヤー

POINT

肌を塗るときは、「目」フォルダを非表示にして塗ると、ムラや塗り残しなく塗ることができます（これが、目のレイヤーだけ別で管理していた理由です！）。



目のレイヤーをオフ

肌ははじめに見やすい濃い色で塗り、[透明ピクセルをロック]で塗り替えた

03 瞳と肌を塗る

下塗りが終わったら、目を仕上げ、そのあと肌を塗っていきます。目は球体を意識してハイライトを細かく散りばめながら、キラキラ輝く瞳を演出します。肌は、目が引き立つように色を重ねるのがポイントです。

1 白目の影を入れる

白目を塗ったレイヤーの上に新規レイヤーを作り、**[下のレイヤーでクリッピング]**でクリッピングします。以降もレイヤーを追加したら適宜クリッピングを利用して塗り進めます。**[水彩：不透明水彩2]**のブラシを使って、黒の混じった赤でまぶたの影を描き、不透明度を「70％」に下げて馴染ませます。

再度上に新規レイヤーを作成して、先ほど描いた赤い影のラインが少し残るくらいで、上に薄い青（水色）を乗せます。このレイヤーの不透明度は「30％」に。これでひとまず白目の影は完成です。

2 黒目の影を入れる

今度は瞳を塗ったレイヤーの上に新規レイヤーを作り、**[水彩：不透明水彩2]**のブラシを使って白目の影と重なるようにラインを取りながら瞳の上部に濃い赤を乗せ、影を描き込みます。

再度上にレイヤーを追加し、向かって右側から光が当たっているようなイメージで、瞳の左端の影の部分を少し暗めの赤でふんわりと塗り重ねてグラデーションを作ります。

瞳の影

グラデーション

3 瞳をフチ取り、瞳孔を描く

レイヤーを追加し、先ほどグラデーションを描いた赤よりももっと暗い（黒を混ぜた）色で瞳をフチ取ったら、下部の部分は［**消しゴム（軟らかめ）**］ツールで優しく消します。

再度レイヤーを追加して、先ほどよりさらに黒に近い赤色で瞳のフチをなぞり、グラデーションを作ります。さらに同じ色で、目線に注意しながら瞳孔を描きました。

瞳のフチ取り

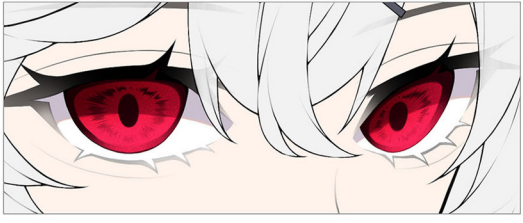
4 虹彩を描く

新規レイヤーに［**ブラシ：Gペン**］［**サイズ：5.0**］で虹彩を放射状に描きます。ギザギザとした線で、長さを揃えずまばらに描くのがよいです。その後、［**消しゴム（軟らかめ）**］ツールを使い、下から上に消しゴムをやわらかくかけました。

虹彩によって少し影が弱く感じたので、調整します。［**合成モード：乗算**］のレイヤーを追加し、［**ブラシ：エアブラシ（柔らか）**］を使い、瞳の影の左上部分に濃いめの赤をふわっと乗せて、影を濃くしました。

5 瞳に質感を加える

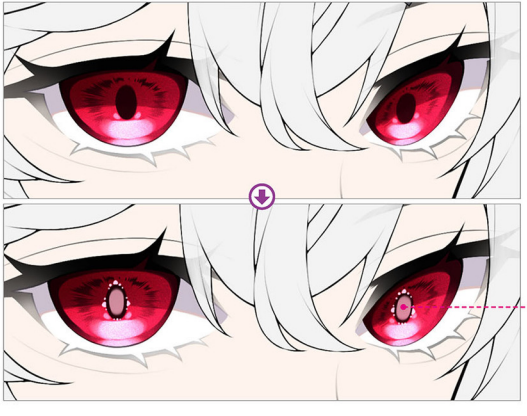
新規レイヤーを作成し、[**合成モード：覆い焼き（発光）**]にします。[**自作スパッタリング**]という無料ダウンロード素材のブラシを使い、薄いピンクを瞳全体にまぶし、少しザラッとした質感にします。不透明度は「40％」に落としました。



6 ハイライトを加える

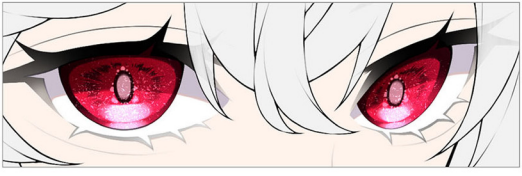
瞳にディテールを加えていきます。スパッタリングをまぶしたレイヤーの下に新規レイヤーを追加し、[**合成モード：加算（発光）**]にしたら、[**ブラシ：不透明水彩2**]でブラシサイズを調整しながら、図のように薄いピンクでハイライトを描き込みます。フチ取りを潰さないよう、ラインは残しながら丁寧に入れていきます。

次はスパッタリングのレイヤーの上に適宜新規レイヤーを追加し、[**合成モード：加算（発光）**]にしたら、同じ色で瞳孔のなかや瞳孔のまわりに丸や三角のハイライトを描き込みます。ブラシは[**丸ペン**]を使いました。瞳孔のなかは不透明度「70％」、瞳孔のまわりは不透明度「50％」にして、見え方を和らげます。



7 さらに瞳に質感を加え、印象を強くする

新規レイヤーを追加し、[**合成モード：加算（発光）**]にします。[**ブラシ：エアブラシ：飛沫**]を使って、先ほどと同じ薄いピンクで瞳全体に飛沫のような点々を置き、不透明度を「55％」にします。瞳の奥がザラッとした質感になり、印象が強まりました。



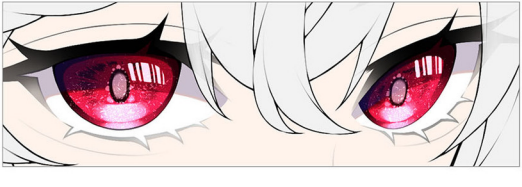
8 瞳に青い影を乗せる

新規レイヤーを作成し、合成モードは通常のまま、左上に濃い青を乗せます。[**消しゴム（軟らかめ）**]ツールで右側をやわらかく消し、グラデーションのようにします。この後、不透明度を「60％」にして馴染ませました。

画像は、青の入れ方が見やすいように不透明度を下げる前の状態

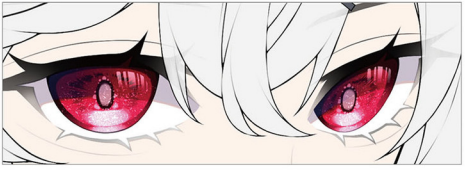
9 瞳の丸みを感じさせるハイライトを追加

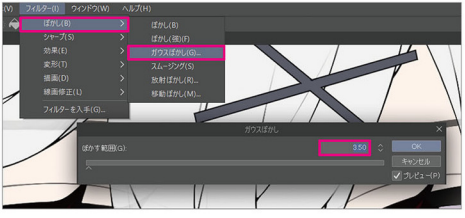
レイヤーを追加して、[**合成モード：加算（発光）**]にします。[**ブラシ：丸ペン**]を使って、薄いピンクで右上に長方形のハイライトを描き込みます。角膜を感じるように、目の丸みを意識しながら入れると、瞳に立体感が生まれます。



10 ハイライトをぼかして馴染ませる

ハイライトを描き込んだレイヤーの不透明度を「66％」まで下げ、さらに［**消しゴム（軟らかめ）**］ツールを使って、ハイライトの下半分を淡く消してグラデーションをつけます。最後に、［**フィルター**］メニュー→［**ぼかし**］→［**ガウスぼかし**］を選択して表示されたダイアログで、［**ぼかす範囲：3.50**］に設定し、ハイライトをぼかして馴染ませます。



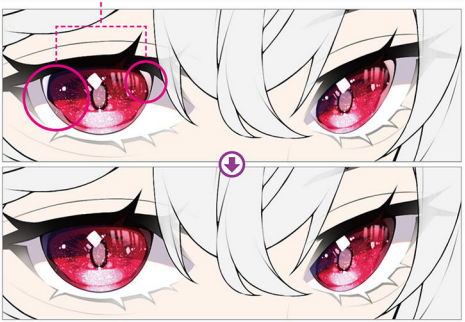


11 様々な形状のハイライトを描いて、輝きをプラス

レイヤーを追加して、［**合成モード：加算（発光）**］にします。［**ブラシ：丸ペン**］を使い、白でダイヤ型や長方形のハイライトを瞳の上部に追加します。バランスを見ながら、［**消しゴム（ざっくり）**］ツールで形を整えます。

再度、［**合成モード：加算（発光）**］のレイヤーを追加し、白で、瞳の外側が波線になるようにフチ取ります。［**消しゴム（軟らか）**］ツールで下からやわらかく消し、グラデーションにしました。不透明度を「30％」にして、うっすら白いラインが乗っているくらいまで馴染ませます。

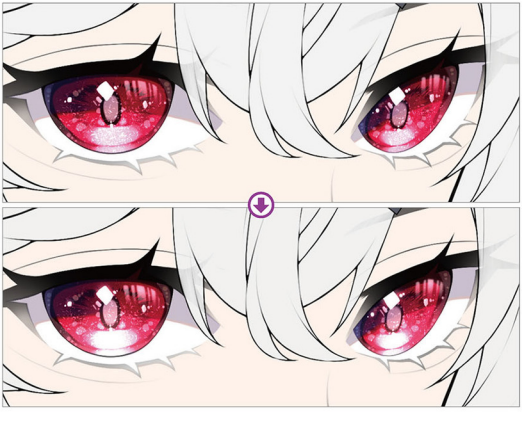
ハイライトを中央部やフチ部分に追加し、不透明度を調整する



12 薄いピンクを重ね、ハイライトの光を強調する

[合成モード：加算（発光）]のレイヤーを追加し、**[ブラシ：丸ペン]**を使って、フチ取りのなかや瞳のなかに、小さい丸でハイライトをさらに描き足し、うっすら光っている程度になるように不透明度を「31％」にしました。

さらに上に**[合成モード：加算（発光）]**のレイヤーを追加したら、**[ブラシ:エアブラシ(柔らか)]**を使って、強く光らせたいハイライトの上に薄いピンクを重ね、光を強調していきます。不透明度は「63％」にしました。これで瞳のハイライトは終了です！



特に、大きめのハイライトに**[加算（発光）]**レイヤーで色を重ねることにより、輝きが増して見える

13 目の線画の色を調整する

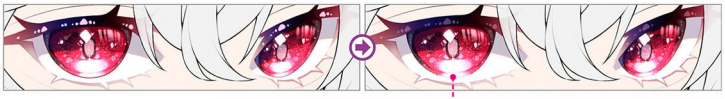
「線画　目」レイヤーの上に、新規レイヤーを作成します。目尻と目頭、下まつ毛を赤く塗ります（つられて眉毛の色も若干赤くなったのですが、そのままでいくことにしました）。もうひとつレイヤーを追加して、まつ毛の左上部分に青色を乗せます。不透明度は「70％」にしました。

上まつ毛両端と下まつ毛

上まつ毛左側

14 まつ毛に光の粒を描き足す

細かい調整を重ねていきます。まず、**[合成モード：加算（発光）]**の新規レイヤーを追加します。**[ブラシ：丸ペン]**を使って、上まつ毛のなかにピンクや水色で光の粒を描き入れ、不透明度を「30％」にして薄く馴染ませます。次に、通常の新規レイヤーを追加したら、**[ブラシ：丸ペン]**を使って、瞳の下部のフチの線画を違和感のない程度でピンクに塗り直します。また下まつ毛にも小さな光の粒を足しました。



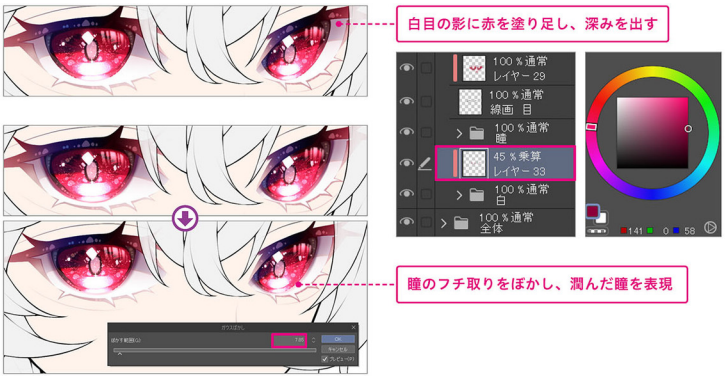
瞳の下部の線画をピンクに。下まつ毛にも光の粒を描き、不透明度を調整

15 色を重ね、深みを出す

まつ毛の影や瞳のフチに色を重ねて深みを出しつつ、目力を強めていきます。白目を塗った「白」フォルダの上に**[合成モード：乗算]**のレイヤーを追加し、瞳と近い赤色で、白目の影の部分を淡く塗り重ねて色に深みを出します。不透明度は「45％」に下げて馴染ませます。

次に、通常の新規レイヤーを追加し、**[ブラシ：不透明水彩2]**を使って瞳のまわりをフチ取りします。上のほうは暗い赤で、下にいくにつれ薄いピンクで描いています。さらに瞳のフチ取りのキワ部分に、少しだけ青を塗り足します。青→暗めの赤→薄ピンクのグラデーションを作るようなイメージです。ほんの少しだけ青を白目のほうに滲ませることで、瞳が潤んで見えます。

最後に不透明度を「80％」に下げ、馴染ませます。さらにこのレイヤーを選択した状態で**[フィルター]**メニュー→**[ぼかし]**→**[ガウスぼかし]**を選択します。表示されたダイアログで、**[ぼかす範囲：7.85]**に設定し、より瞳が潤んだような演出をしました。



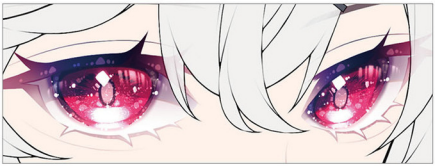
16 細かなハイライトを追加する

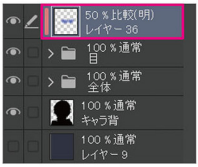
「目」フォルダの一番上に新規レイヤーを作成し、丸みを感じるようにハイライトをさらに描き足します。不透明度を「40％」まで下げ、**［消しゴム（軟らかめ）］**ツールを使って、ハイライトの下半分を淡く消してグラデーションをつけます。さらに**［ガウスぼかし］**をかけて、全体をぼかしました。再度新規レイヤーを追加し、**［合成モード：加算（発光）］**にします。**［ブラシ：丸ペン］**を使って、小さい点々でハイライトを描き足し、輝きを増していきます。

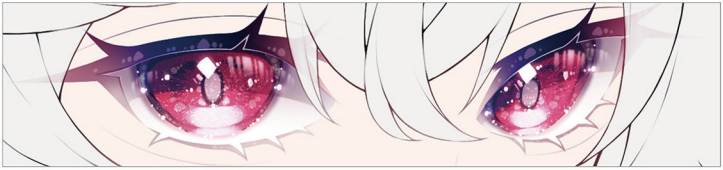
17 瞳を最終調整し、まつ毛の境目を描き足す

「目」フォルダの上に新規レイヤーを作成し、クリッピング。**［合成モード：比較（明）］**にします。**［ブラシ：エアブラシ（柔らか）］**を使って、目全体に淡く青を塗り重ね、不透明度は「50％」まで下げます。瞳がより澄んだ印象になりました。

最後に**［合成モード：加算（発光）］**のレイヤーを追加し、**［ブラシ：Gペン］**を使って、細いラインで、上まつ毛の下側のライン（瞳との境界線）がくっきりわかるように描き直しました。不透明度を「72％」に下げて、見え方を調整します。これで目の完成です！

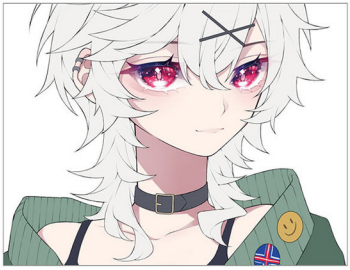






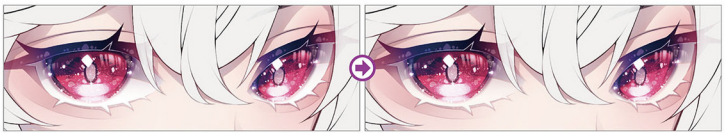
18 肌に温もりと影をプラスする

まず、「肌」フォルダ内に通常の新規レイヤーを作成し、下塗りのレイヤーにクリッピング。**[ブラシ：エアブラシ（柔らか）]**を使って、薄いピンクで目の下、耳の上部、鎖骨のラインなどにふわっと色を重ねて温もりを出します。不透明度は「70％」まで下げました。
次に影を塗り重ねます。**[丸ペン]**や**[Gペン]**を使って、髪や服、眉下、耳のなか、首元、鎖骨の落ち影などを暗めのピンクで描きます。さらに暗くなる耳のなかや首元、涙袋の影部分には**[乗算]**レイヤーで濃いめの赤を塗り重ねて暗くし、不透明度を調整しました。



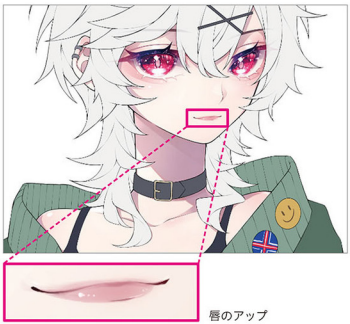
19 目元を強調し、白目を調整する

新規レイヤーを作成し、**[合成モード：乗算]**にします。**[ブラシ：不透明水彩2]**を使って、少し濃いめのピンクで目の周りを赤く塗り、目元を強調しました。唇や肩の影付近にも赤みを少し足しています。
また、少し目が浮いて見えたので、白目を調整します。白目を塗った「白」フォルダの一番下に新規レイヤーを作成し、**[透明ピクセルをロック]**をオンにして、白目の部分を肌に近い色で塗り直しました。



20 ハイライトを入れて、ツヤ肌に

[合成モード：加算（発光）]レイヤーを追加し、**[ブラシ：エアブラシ（柔らか）]**を使い、肌に光が当たる部分（顔の向かって左側、首、肩の向かって左側など）にふわっと薄いピンクを重ねて明るくし、立体感を出していきます。次に同じく**[加算（発光）]**レイヤーを追加し、**[ブラシ：不透明水彩2]**を使って、まぶたの上や目元、頬の部分や鼻、肩などに薄い肌色でハイライトを描き込みます。不透明度を「4％」にして、浮きすぎないように馴染ませました。最後に、通常レイヤーを追加して唇をピンクに塗り、**[加算（発光）]**レイヤーで下唇に点々とハイライトを描き足してグロス感を表現しました。



04 服やアイテムに立体感を加える

服やアイテムに影やハイライトを追加して、立体感を与えていきます。これらの塗り方（手順）はどのパーツもほぼ同じなので、省略して解説します。いずれも「光源がどこにあるのか」を意識するのがポイントです。

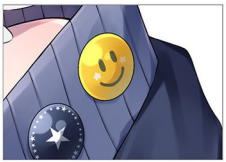
1 下塗りに影や光沢感を描き足す

服やアイテムは、下塗りの上に落ち影や照り返し、ハイライトをつけて塗っていきます。ジャケットは下塗りの段階ではカーキ色を想定していましたが、しっくりこなかったのでネイビーに変更しました。服や小物の塗り方はほぼどれも同じなので、細かい解説は省略しますが、基本的な塗り方を以下にまとめて紹介します。

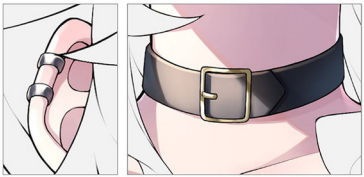
- 下塗りのレイヤーの上に、**[合成モード：乗算]**の新規レイヤーを作成してクリッピング。光の位置や人体の形を意識しながら影を描き、不透明度を調整します。
- 再度**[乗算]**の新規レイヤーを作成し、よりはっきりと影を表現したい部分に、先ほど影を描いた色と同じ色を塗り重ねて、濃い影を作ります。
- 肌に近い側や光源に近い側に、照り返しを表現します。通常の新規レイヤーを作成し、**[ブラシ：エアブラシ（柔らか）]**で、やわらかく肌色や背景色を乗せ、不透明度を調整します。
- 光源の位置を意識して、ハイライトを入れます。**[合成モード：加算（発光）]**レイヤーに明るい色を乗せてツヤ感を表現します。場合によって、見え方を確認しながら不透明度を調整します。

以上の工程を繰り返しながら、服やワッペン、首元のチョーカー、ピアス、髪留めなどを塗りました。

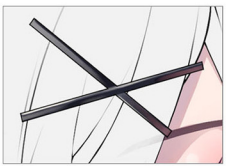
服は、襟内側の肌の照り返しがポイント。またハイライトは襟の上部だけではなく縦線にも入れることで服の立体感を演出



ワッペンは模様を描き直し、丸みを意識してハイライトを入れている



ピアスは内側に耳の照り返しをピンクでふんわりと。ハイライトは肌色を**[加算（発光）]**レイヤーで。チョーカーは肌の照り返しだけではなく、ジャケットの青の照り返しも両端にふんわりと追加した



ピンはハイライトと髪の照り返しを入れ、おでこに触れている側に肌の照り返しをピンクで追加した

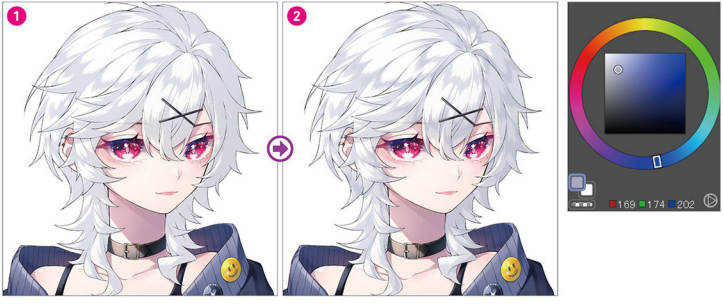
05 髪の毛に毛束感やツヤ感を描く

最後に髪を塗っていきます。銀髪にしたので、できるだけツヤ感が出るような表現を探っています。また前髪の部分は、肌や瞳が透けるように照り返しの色味を加え、抜け感や空気感を出すようにしました。

1 影を描いてツヤ感を出す

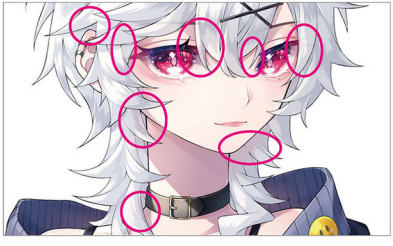
「髪」の下塗りレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、**[ブラシ：Gペン]**を使いながら髪の毛の濃い色を塗っていきます。ハイライトを考えながら、毛の流れにそって細かく塗りました。襟足側は**[通常]**レイヤー、頭部の上側はハイライトが際立つよう**[乗算]**レイヤーで、いずれも不透明度は「35％」としました❶。

次に髪のツヤ感を強調するため、**[合成モード：乗算]**のレイヤーを追加し、先ほどと同じ色で髪の影や、濃い部分のツヤ表現などを重ねて描いていきます❷。影部分にもっと深みを出したいときに、このように色を重ねています。不透明度も同じく「35％」にして馴染ませています。



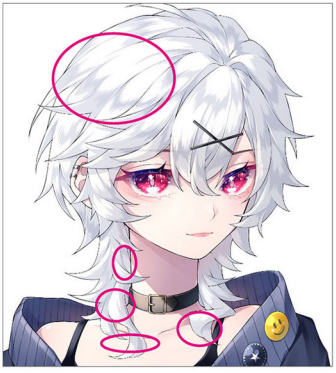
2 反射光を入れて、抜け感を出す

レイヤーを追加し、顔まわりや首回りの髪の毛の端に赤でふんわりと反射光を入れます。目元は瞳が透けたようなイメージです。



3 髪のツヤ感を強調する

[合成モード：加算（発光）] のレイヤーを追加します。向かって左側の頭頂部や首元の毛束に **[ブラシ：エアブラシ]** で肌色を淡く塗り重ねて明るく見せることで、さらに髪の毛のツヤ感を強調していきます。銀髪なので、毛の流れやツヤ感を大切にしました。



4 線画の色を調整する

最後に、少しだけ抜け感が出るように、髪の線画に色を乗せて軽くしていきます。線画レイヤーの上に新規レイヤーを作成します。薄い青で全体を、ピンクや薄い紫で顔まわり（前髪中央あたり）を塗って、線画の黒がところどころほんの少し明るくなるよう調整しました。

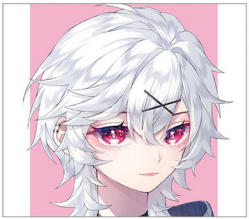
顔まわりの線画はピンクや薄い紫を乗せて華やかな印象に

06 背景を塗って全体を仕上げる

イラストはほぼここまでで完成なのですが、より見栄えを良くしていくための仕上げ作業や加工、微調整を行なっていきます。「グロー効果」という効果をかけることで、よりイラストの発色を良くし、発光して見えるようになります。

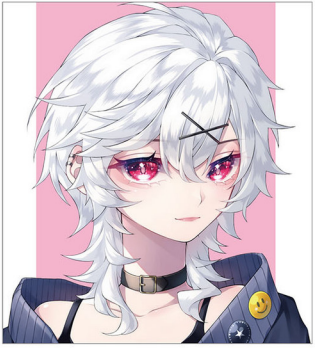
1 背景を描く

背景の色は悩みましたが、シンプルにピンクで塗ることにしました。
白の余白が残るように、ピンクの背景を四角で塗ります。



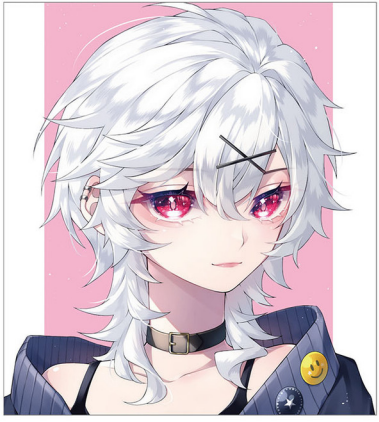
2 ぼかしをかけて重ねる

「目」「全体」フォルダと「キャラ背」レイヤーのみを表示させ、**[レイヤー]**メニュー→**[表示レイヤーのコピーを結合]**を選択して、キャラクターイラストの複製レイヤーを作成します。統合・複製したレイヤーをさらに複製し、合成モードを**[乗算]**に、イラストの濃さを確認しながら不透明度を「8％」にします。
さらに**[フィルター]**メニュー→**[ぼかし]**→**[ガウスぼかし]**で全体を少しぼかします。このように「ぼかしたレイヤーを重ねる」ことにより、全体がふわっと明るく見えるようになります。



3 髪の毛と背景を描き足す

髪がきれいにまとまっていたので、レイヤーを追加し、**[ブラシ：Gペン]**を使って髪の毛を1本ずつ散らすように描き足します。
また、背景が少し寂しく感じてしまったので、**[合成モード：加算（発光）]**の新規レイヤーを追加し、**[ブラシ：エアブラシ：飛沫]**を使い、白で背景にポンポンと点を散らしました。



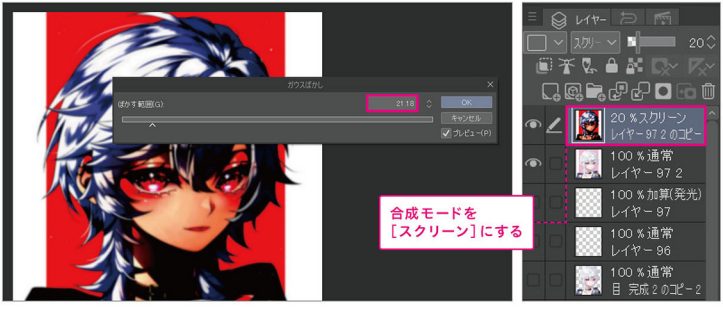
4 「グロー効果」をつける①（色補正）

最後に、イラストレーションの肌や髪などがより艶っぽく（輝いて）見える、「グロー効果」をつける作業をします。まずは背景を含めたすべてのレイヤーを、先ほどと同じく**[表示レイヤーのコピーを結合]**で統合します。統合して複製したレイヤーをさらに複製し、**[編集]**メニュー→**[色調補正]**→**[レベル補正]**を選択します。**[レベル補正]**ダイアログが表示されたら、入力スライダーを右側に寄せ、色を濃く変換します。

1. 髪の飛び出しを描き込んだレイヤー
2. 飛沫ブラシを背景に散らしたレイヤー
3. すべてのレイヤーを結合してコピーしたもの
4. すべてのレイヤーを結合してコピーしたものの複製（このレイヤーにレベル補正）

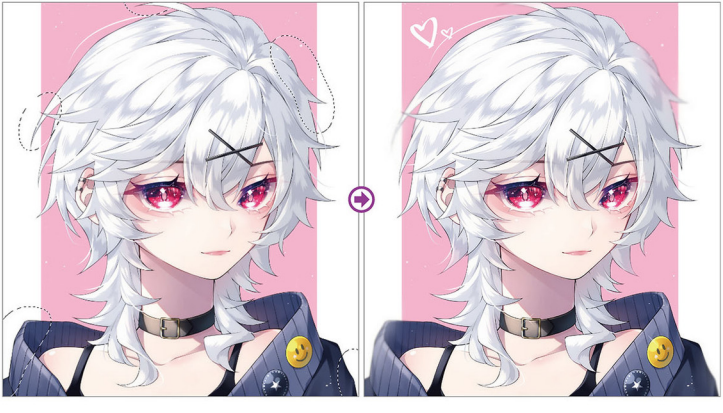
5 「グロー効果」をつける②（ガウスぼかし＋［スクリーン］モード）

レイヤーの色を濃く調整したら、レイヤーをぼかします。**［フィルター］**メニュー→**［ぼかし］**→**［ガウスぼかし］**で、ぼかす範囲は「21.18」くらいにしました。この状態で、**［合成モード：スクリーン］**にし、不透明度を「20％」に下げます。これでイラストにグロー効果がかかり、全体がよりパキッとし、明るく発光したように見えます！



6 仕上げをする

最後の調整として、図のように髪の毛の端や洋服の端を範囲選択して、**［ガウスぼかし］**でぼかしました。ぼかした箇所は、エアブラシなどを使って上から白やピンクで淡く塗り、背景との馴染みをよくしています。耳元のピアスやバッジ小物部分に、輝きを表現するようなキラキラをさりげなく描いたら、完成です！



[NAME]

SPIdeR.

[PROFILE]

ゲームが好き。特にモンハン・ドラクエなど。ゲーム会社に就職するために日々精進している学生。趣味は映画鑑賞（BL本鑑賞）。

[CONTACT]

Twitter：@ru_a_le_01（本垢）／@ru_a_le_02（有償依頼専用垢）

[作業環境]

液晶タブレット：Wacom Cintiq16、CLIP STUDIO PAINT PRO

[Q&A]

Q1 目を表現するうえで気をつけていること

目は最初に見るところだと思うので、パッと見て引き込まれるような、
虜にしてしまうような、そんな素敵な目を描けるよう日々葛藤しています。

Q2 今の表現に行き着くまで

誰とも被りたくないという気持ちがあり、凝りに凝りまくってこの状態。
まだまだ凝れるし、細部まで描き込めると思っています。
目だけで表現したい世界を描けるのだと私は思っています。

Q3 絵を描くときに大切にしていること

装飾や、あまり目立たない部分にこそ愛を込めています。
“ここまで凝ってますよ”って感じてもらいたいです。

Q4 今後チャレンジしてみたい表現や仕事

装飾を考えるのが好きなのでアイテム集とか。
目元だけで季節感や心情、景色、世界を表現したいです。
また、ゲームキャラクター・VTuberキャラデザインもやってみたいと思っています。

Q5 読者へのメッセージ

これが正解というのは無くて、ただただ純粋に気になったもの、
好きなものを詰め込んでいけば形になると思います。
水のような表現をしたければ、波のように輪郭を揺らしてみるとか……。
目はキャラクターの気持ちを伝えられる部位でもあると思うので、
そこも考えて描くとより一層楽しいし、
愛が生まれてもっと絵を描くのが好きになると思います！

Illustration & Making by

湖木マウ

使用ツール
ibisPaint

以前からクマ耳が描いてみたかったので、クマと蜂蜜をテーマに描きました。透明感と色の美しさを大事にし、リアルな造形や質感の表現と、イラストでできる表現の良いところを取り入れました。随所にテーマを連想させるモチーフを盛り込み、気の強そうな表情はクマの凶暴性、クマの毛のモコモコ感はヘアスタイルに取り入れるなど、女子とクマのリンクにも着目していただけたら嬉しいです。

01 アタリからラフを描く

仕上がりサイズに合わせてざっくりとアタリを描き、構図やポーズなどを検討していきます。はじめは細かいところまでは描かず、キャンバスも拡大せずに全体のバランスを確認しながら描いています。また、ラフの時点である程度線を整えていきます。

1 アタリを基にラフを描く

強弱のないペンで、ポーズや顔の向きがわかる程度の大まかなアタリを描きます。今回は顔を特に目立たせたいので、顔に手を添えて視線を誘導するポーズを考えました。

アタリが描けたら、上に新規レイヤーを作成し、全体のバランスを確認しながらラフを描きます。このときも、強弱のないペンを使用しています。後の下書きや線画の工程で整った線を描けるよう、この段階でなるべく省略せずに線を描くようにしています。またメガネは真正面から見たフレームを描き、[変形]ツールで顔の角度やパースに合わせるようにすると、パースが狂いづらいです。

2 カラーラフを作成する

作成したラフにざっくりと色を乗せます。特に濃い色や派手な色を使う部分は、実際に色を塗ってみるとイメージと違ったり、ごちゃごちゃして見えたりすることがあるため、線画を描く前に色を決め、バランスを見るようにしています。

POINT

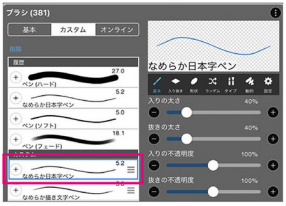
今回は順光（正面からの光）を想定しているため、この時点で影は塗りませんが、逆光など影の面積が大きい場合はこの段階でざっくり影もつけています。色塗り本番のときにパーツごとに塗り進めながら影の当たり方を決めていくよりも、完成イメージを捉えながら作業を進めやすくなります。

02 下書きをしてから線画を描き起こす

線画を起こす作業に入る前に、ラフの線を整える「下書き」という工程を挟みます。段階的に線を細かくきれいに詰めていくことで、「ラフのときとイメージが変わってしまった」などの失敗を減らすことができるので、必ずこの工程を経るようにしています。

1 ラフを清書して「下書き」を作成

新規レイヤーを作成し、工程1のラフを基に下書きをします。ラフの太い線の外側をなぞるのと、内側の線をなぞるのとでは印象が変わってくるため、線画の前に、見え方を検証しながら詰めていきます。ペンは強弱がつく［**柔らか日本字ペン（にじみ）**］を調整したものを使用。線画と区別がつきやすいよう、ペンの色は青にしました。

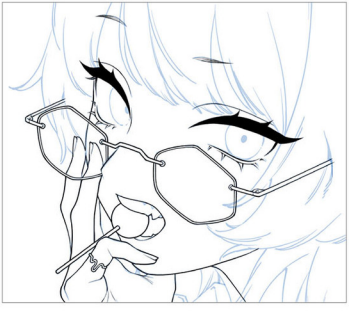


2 下書きから線画を起こす

工程1と同じブラシで、手ブレ補正をオンにして線画を描いていきます。まずは顔周辺から。線にメリハリをつけるため、ブラシの太さを調整しながら、輪郭線は太く、まつ毛などの細かい部分は細く描きます。顔や体の線画は、現実の人間の造形やメイクを参考にしています。二重の線や掌のシワは、皮膚の薄さを表現するため、線画のなかでも一際細くしています。

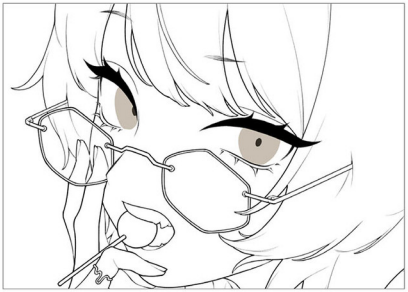
POINT

サングラスのレンズ越しに見える部分の線画も、ほかよりも細く描くことで、レンズの厚みや奥行き感を表現しています。



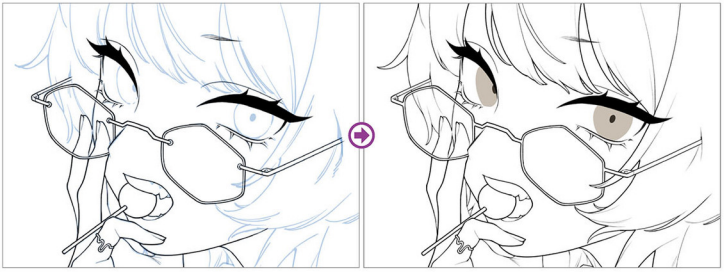
3 髪や服、小物も丁寧に清書する

線に強弱をもたせながら、線画を描き進めます。髪や服も、輪郭線は太く、毛の流れやシワ、縫い目などは細い線で表現します。今回は髪にクマのモコモコ感を取り入れるため、毛先に丸みを持たせ、重ためな髪質の表現を目指しました。また、襟の折り目や袖は、生地の厚みを表現するように意識しています。



4 サングラスの作画を修正

フレームのあるサングラスを想定していましたが、レンズに直接ツルなどが固定されているノンフレームの構造になっていたことに気がつき、修正しました。

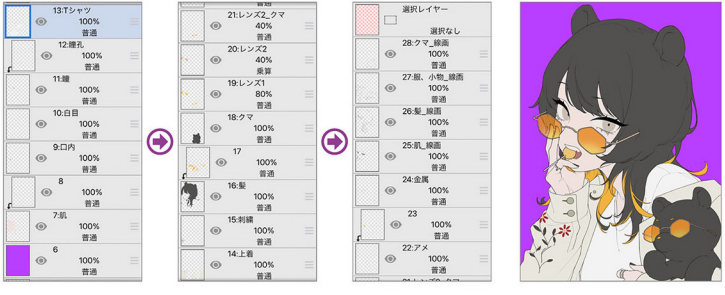


03 メイクのように色を塗る

レイヤーを分けて色分けをしたあと、肌にはメイクをする要領で細かい色塗りをします。色分けのステップで今回のイラストの全体の配色を決めています。のちに、陰影をつけたり追々質感をつけたり微調整を進めてイラストを完成させます。

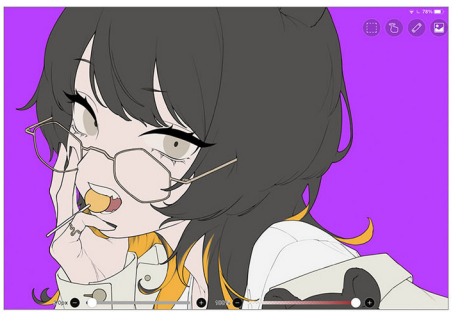
1 細かくレイヤーを分けて色分けする

線画の下に塗りのベースとなる下地を塗ります。パーツごとに分かれていた方が影などが塗りやすいので、今回下地のレイヤーは背景、肌、口内、白目と歯、瞳、Tシャツ、上着、刺繍、髪、クマ、レンズ、アメ、金属に分けます。ネイルやインナーカラーなどは色味の調整が必要になったときのために[**クリッピング**]機能を利用して別レイヤーに色を塗ります。



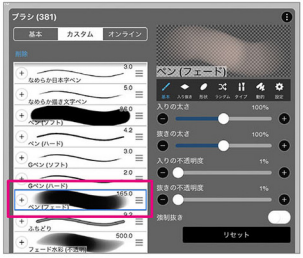
2 ベースの色を決める

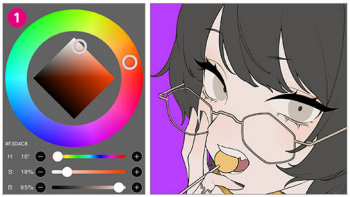
肌のベースには彩度が「100％」より少し低い色を選びます。何も塗らない状態だと生気が無さそうな肌の色になりますが、赤みや影を入れたときにちょうど良い血色感と透明感が得られます。

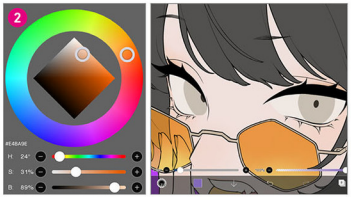


3 チークとアイシャドウをつける

工程2のベースの上に不透明度「100％」のレイヤーを作り、**［ブラシ：ペン（フェード）］**で上まぶた～目尻～頬をぐるっと囲むように大きく、鼻先、指先、手のひら、鎖骨の皮膚が薄い部位にもそれぞれふわっと赤みを入れます❶。また、アイラインに沿って目尻側半分に、チークよりも少し彩度の低い色でアイシャドウを塗ります❷。アイラインを太めに描いているので、厚化粧に見えないように極端に彩度が高い色や低い色、濃い色は避けています。





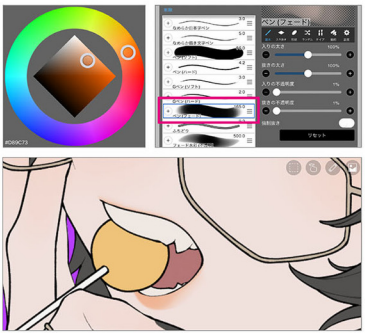


POINT

赤みとベースの色相が離れすぎると色馴染みが良くないので、今回は自然な色に見せるためにベースの色相と近いオレンジ色を使います。照れ顔やガーリーなメイクなど、意図的に赤さを出したい場合は赤みのベースとして肌に近い色を塗り、より色が濃くなる部分には少し赤に寄せた色を塗ると色が馴染みやすいです。

4 唇に色を乗せる

工程3と同じレイヤーと**［ブラシ：ペン（フェード）］**を使い、唇に色を塗ります。上唇は線をなぞるだけのシンプルな塗り方をします。顔のパーツをあまり描き込まないシンプルな絵柄の場合、塗り込みすぎると唇が浮いてしまうので情報量を抑えます。下唇は上唇の情報量を抑えればしっかりと塗っても浮かないので、上唇を描き込みたかった気持ちをここで消化します。**［ペン（フェード）］**は入り抜きのみふわっと描けるペンで、唇の外周に沿って塗るようにすると消しゴムやペンで整える手間を抑え簡単に塗れます。口角側は色をくっきりさせずぼかすと、顔から浮かず馴染みやすいです。



04 肌の影を表現する

この工程では凹凸による微細な陰影と、光が物体に遮られることによってできる、いわゆる「落ち影」の2種類を表現していきます。陰影の見せ方によっては、前のステップで描いた線画を消すなどの処理も行います。

1 まぶたを塗る

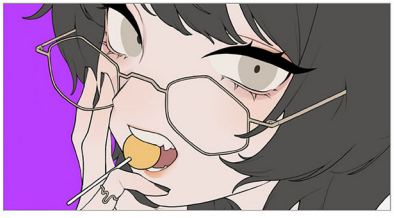
不透明度を「50％」にした**[合成モード：乗算]**レイヤーを作り、グレーと薄い赤の中間色を使ってまぶたを塗ります❶。ペンは入り抜きが細く、均等に色が乗る**[Gペン（ハード）]**を使います。二重は線画を、上まぶたはフチをなぞるように、不透明度「20～30％」のペンで重ねて塗ります❷。線画をなぞるように塗ることで滲むように発色して見え、透明感が出ます。次に同じ設定のペンで、目尻に向かって濃くなるように下まぶたに色を乗せ、馴染ませるために、目頭側半分は**[ぼかし]**ツールでぼかします❸❹。両目とも同じように塗ったら完成です❺。以前流行った病みメイクや最近よく見る地雷系メイクのようなアイメイクが可愛くて好きなので、下まぶたにも色を塗っています。涙袋を描こうとすると涙袋だけ妙に立体的になり、シンプルな線画や塗りと釣り合いが取れないという人はこの塗り方がおすすめです。

POINT

塗りは不透明度の低いペンで薄い色を重ね塗りするとやわらかい仕上がりになります。

2 顔パーツのディテールを描く

二重線に繋げるように鼻筋に沿って色を乗せます。この工程で使用する色も、まぶたと同様「グレーと薄い赤の中間色」の不透明度を調整した色です。鼻はあまり主張させたくないので控えめに影を塗ります。上唇はメイクの工程で塗った部分に重ね塗りし、下唇は唇のフチからグラデーションになるように塗ります。口角はやわらかくぼかして塗りました。



3 輪郭線をなぞって立体感を出す

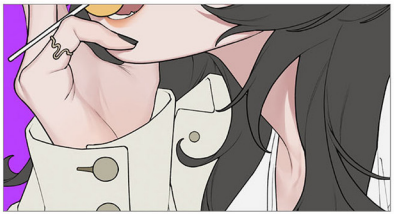
顔や手の輪郭線をなぞるように塗ります。画面奥側に見える人差し指や掌は顔を目立たせるためにコントラストを抑えました。コントラストを抑えたいときは、ほかの部分と比べて塗るときのペンの不透明度（濃さ）を下げたり、控えめに色を重ねるなどの方法をとっています。

4 落ち影を入れる

不透明度「100％」のペンで落ち影を塗り、不透明度を下げたペンで所々を馴染ませます。工程3と同じく顔を目立たせるため、首のコントラストが下がるように不透明度「10～20％」のごく薄い色を首全体に重ねます。

5 影に重ね塗りをする

不透明度を「50％」にした**［合成モード：乗算］**レイヤーを作り、工程3、4で塗った影にさらに色を重ねます。顔を目立たせるために顔のコントラストを一番強くするという法則は崩しません。掌のシワやデコルテの線画は肌のやわらかい質感を出すために消しました。また、鎖骨は滑らかで立体的に見せるため、線画ではなく塗りで表現しています。



05 肌の色を調整する

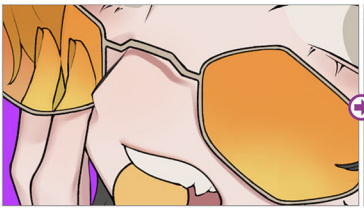
肌の色を細かく調整します。わずかな色の変化を表現したり、小さなハイライトを入れることでクオリティを上げていきます。見た人にとっては無意識レベルの微細な変化でも、全体の印象を大きく変えるために必要な工程です。

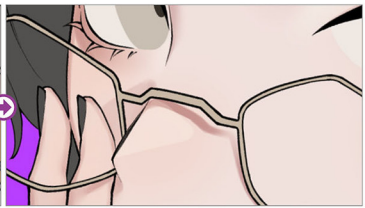
1 肌（まぶた）に明るさを足す

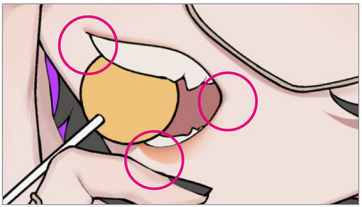
不透明度を「40％」にした［**合成モード：スクリーン**］レイヤーを作り、明るい茶色を使ってまぶたに明るさを足します。二重幅の目頭側を明るくすることで目頭から目尻にかけてグラデーションが生まれ、透明感が表現できます。メイクの段階でまぶたまで赤みを入れたのはここでグラデーションを作るためです。

2 鼻、口まわりにも明るさを足す

鼻先から鼻筋にかけてベタ塗りで三角形に色を置き、鼻先を除く上半分をぼかして馴染ませます。メイクの段階で鼻にも赤みを入れたので明るくした部分がより目立ちます。



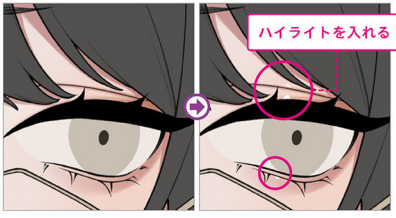


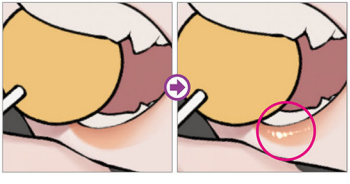


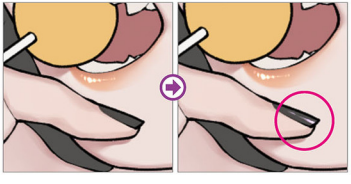
影やリップの色を際立たせたり立体感を出すために、口角や唇の下にも明るさを足す

3 目、唇、ネイルにハイライトを入れてツヤを出す

[合成モード：発光] レイヤーを作り、工程1、2と同じ色でツヤを出したい部分にハイライトを入れます。目のまわりには二重線の上、上まぶた、下まぶたのまつ毛の生え際に小さくハイライトを入れます。唇は蜂蜜のツヤのようなウルッとした質感を出したいので唇の縦筋に沿いちょんちょんとハイライトを入れ、爪は向きに沿って細長くハイライトを入れました。

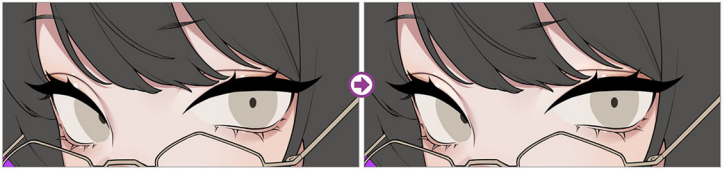


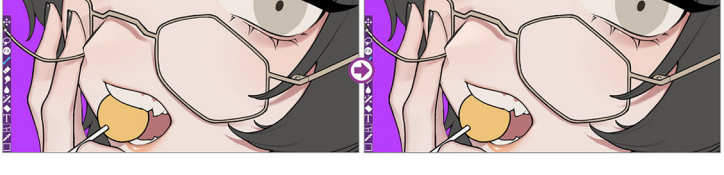




4 まぶたや鼻にさらに明るさを足す

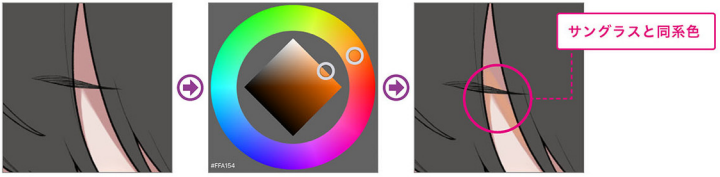
不透明度を「20％」にした**[合成モード：発光]**レイヤーを使い、工程2、3と同じ色で明るさを足していきます。**[発光]**レイヤーで広い面積に色を乗せる場合、不透明度が高いとギラギラするので注意。まぶたは工程1と同じように目頭側に明るさを足します。**[発光]**レイヤーで色を乗せることで**[スクリーン]**レイヤーでは出せない、発光しているようなツヤが出せます。鼻も工程2と同様、三角形に色を置いて鼻先以外の上半分をぼかします。





5 肌に落ちる影の色を調整する

不透明度を「50％」にした**[合成モード：オーバーレイ]**レイヤーを作り、影部分の光との境目に暖色系の彩度の高い色を乗せます。統一感を出すため、今回はサングラスと同系色のオレンジ色を使います。頬に落ちたサングラスの影にもオレンジ色を乗せると、レンズが光で透けている様子を表現できます。光源と反対側の影部分には少し彩度の低い寒色系の色を乗せます。これも統一感を出すために背景の紫と近い色を使います。

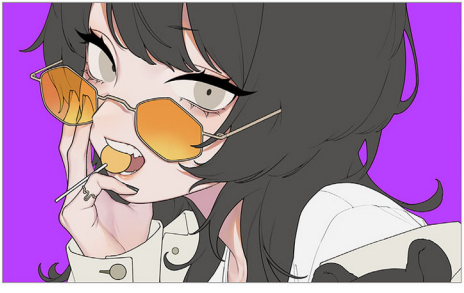


POINT

光との境目に暖色を乗せることで肌に光が当たって赤く透ける様子が、光源の反対側に寒色を乗せることで地面などから光が反射する様子が表現でき、透明感も出ます。光の色や背景など環境によって色は変わりますが、特にそれらに特徴がない場合は暖色と寒色を乗せると手軽に空気感が生まれ、また、ただ一色で影を塗るよりも色数が増えるので画面が華やかになります。

6 色味の調整をして肌の塗りを終える

このままでは影の強さが背景の色に負けてしまうので、肌の影を塗った**[乗算]**レイヤーの不透明度を「50％」から「60％」に上げます。ほかのパーツも肌のコントラストを基準に塗り進めますが、このように肌のコントラストをほかのパーツよりも強くしておくと顔に目が行くようになります。これで肌の塗りは完成です。

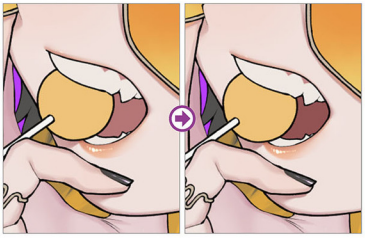


06 口のなか、歯の質感を表現する

口内や歯の濡れた質感やツヤを表現します。小さなパーツですが、口や歯などはキャラクターの生気を感じさせることができる部位です。フラットな印象のイラストは、ここを描き込むかどうかで印象が変わります。

1 口内の影を描く

不透明度を「90％」にした**[合成モード：乗算]**レイヤーを作り、影を塗ります。すべてのパーツを塗り込むとごちゃっとした印象になるため、不透明度「100％」のペンを使ってベタ塗りするだけで影の塗りは終わりです。ただし、赤一色だと奥行きが感じられないので口内の奥の方に**[オーバーレイ]**レイヤーで青系の色をのせました。

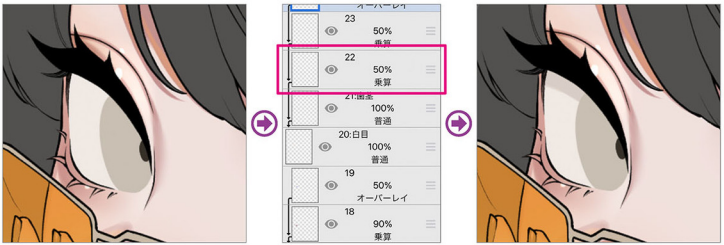


POINT

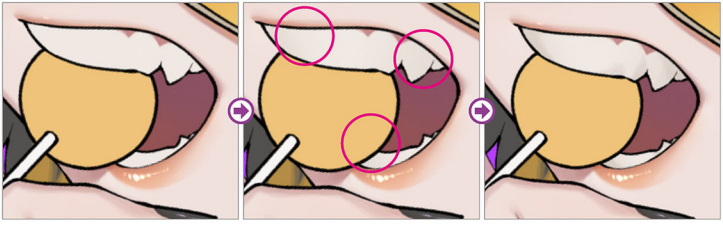
粘膜はあまり彩度が高くないのでベースには赤とグレーの中間色を使います。また、口内にはあまり光が入らないため、影には肌の影に使った色よりも彩度の低い落ち着いた色を選択しています。

2 白目と歯に影を入れる

不透明度を「50％」にした**[合成モード:乗算]**レイヤーを作り、まつ毛やまぶたによって白目にできた影を塗ります。アイラインに沿って、不透明度「100％」のペンでベタ塗りした後、影とベースの境目を不透明度「20～30％」のペンでなぞって馴染ませます。



次に歯を立体的に見せるため、まずは奥歯側から前歯側に向かってグラデーションになるように薄く色をのせます。その後、光が届きにくい奥歯の方が暗くなるように歯の凹凸に合わせて影を塗り足します。



POINT

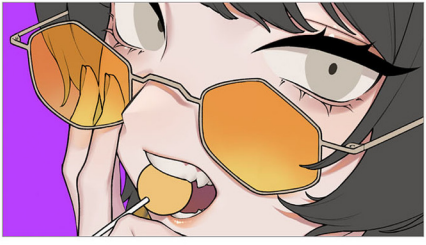
リアルさを出すため、白目と歯のベースには完全な白は使わずオレンジとグレーがほんのり混ざったやわらかい色を使います。

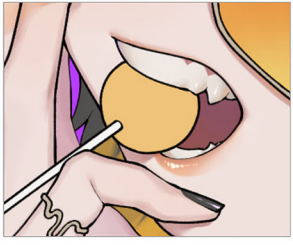
歯茎には口内のベースの近似色を。歯茎と歯の明暗差をなくすために、輪郭を不透明度が低く淡い色のペンで馴染ませます。

暖色系のほうが肌との馴染みがよいため、白目と歯の影にはオレンジがかったグレーを使っています。

3 重ね塗りをし、オーバーレイとハイライトで調整する

工程2で塗った白目や歯の影に、同じ色で重ね塗りをします。その際、グレー系の色を影に使うと、色が濁って見えるので**[合成モード：オーバーレイ]**のレイヤーで色味を足します。統一感を持たせるためにすでに使っている色を用いて、光源に近い部分には暖色のオレンジを、光源から遠い部分には背景にも使われている寒色の紫を乗せます。また、オレンジとグレーの中間色を使い、歯にハイライトを入れます。形状を考えながら小さくハイライトを入れることで、ツルッと滑らかな質感が出せます。



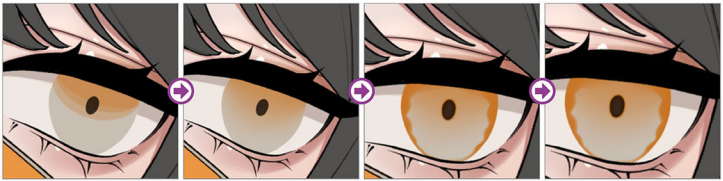


07 目を描き込む

目は、描き方によってキャラクターの印象が大きく変わる大切なパーツです。今回はオレンジ色の瞳にするにあたり、単調にならない色合わせを探りました。多くの描き込みはしていませんが、細部を繊細に調整しながら描き進めています。

1 虹彩を描く

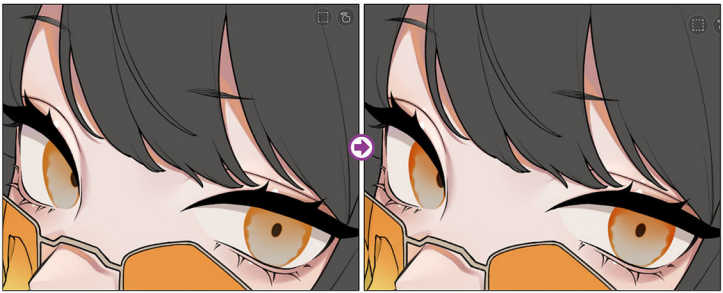
不透明度を「80％」にした**[合成モード：乗算]**レイヤーを作り、まずビビッドなオレンジ色で瞳の上から下に向かってグラデーションを作ります。不透明度の低いペンで軽くグラデーションを作ってからぼかすときれいなグラデーションになります。次に、不透明度「20～30％」のペンで、瞳のフチを塗ります。あまり瞳のなかは描き込まないので、フチをモコモコと描いて情報量を上げました。瞳の上部はぼかして馴染ませます。また、瞳孔のまわりにも色をのせると瞳孔がベースに馴染み、透明感も出ます。



段階的なグラデーション　ぼかす　瞳と瞳孔のフチを描く　瞳の上部のフチをぼかす

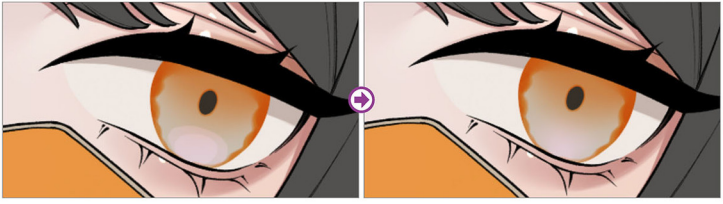
2 重ね塗りをして色に深みを出す

不透明度を「70％」にした**[合成モード：乗算]**レイヤーを作り、瞳のフチを中心にオレンジを重ね塗りして深みを出していきます。



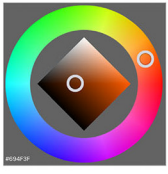
3 瞳の下に光を入れる

不透明度を「30%」にした**[合成モード：発光]**レイヤーを作り、瞳の下部を明るくします。不透明度が低いペンで楕円状に色を乗せ、ぼかして馴染ませます。反対色を使うとおもしろいのではと思い、紫を使いました。オレンジ系統のみだった瞳に明るい紫が加わることで透明感が表現できます。



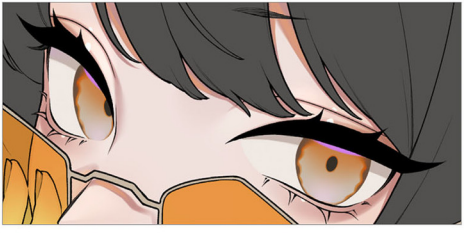
4 締め色を足して印象を強める

通常のレイヤーを追加し、濃い色でフチを囲って色を引き締めます。工程1、2で塗った瞳のフチが少し残る形で不透明度「20～30%」のペンで塗り重ねています。彩度の低い色を彩度の高い色の隣に置くことで、色の鮮やかさがより際立ちます。



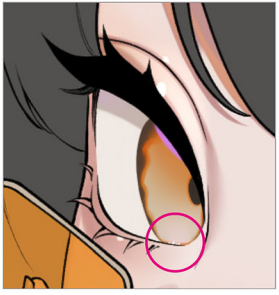
5 通常レイヤーで反射光を表現する

通常のレイヤーを追加し、アイラインとの境目に紫の反射光を描きます。暗い色の瞳であれば**[発光]**や**[スクリーン]**の合成モードでよいのですが、今回のような黄みが強いものには色が乗りづらいため、通常レイヤーで描きます。



6 目のディテールを詰める

目の印象を強めるため、右目の瞳の真下にも線画を描き足しました。また瞳のフチの色がまだ明るく印象がぼやけているように感じたので、明度を「15%」下げて引き締めました。次に下まぶたとの境目に瞳に使ったオレンジ色を塗り足し、不透明度「100%」の[**発光**]レイヤーでハイライトを小さく点々と描きます。

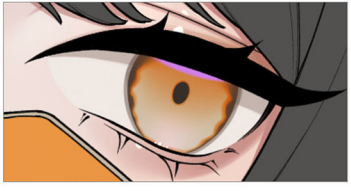


POINT

ウルウルキラキラした質感を表現したいので、黄色系統の明るい瞳でも強いツヤが出るよう、ハイライトに淡い紫色を使いました。黄色系以外の色や彩度や明度の低い色は色が乗りやすいので、原色をハイライトに使ってもカラフルでおもしろいです。

7 瞳を白目に馴染ませる

瞳のレイヤーの下に通常レイヤーを作り、瞳のまわりをグレーに近い茶色でなぞることで白目に馴染ませます。瞳を塗る前にベースのレイヤーにガウスぼかしをかける方法もありますが、ベースはぼかさず手描きで馴染ませることで、シャープな印象を残せます。

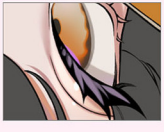


8 まつ毛を描き、明るさを調整する

線画レイヤーの上に不透明度「100%」の通常レイヤーを作り、まつ毛を塗ります。不透明度「40%」前後のペンを使い、重ね塗りするようにして描き込みます。統一感が出るよう、背景と同じ紫系の色を使いましたが、まつ毛とアイラインのコントラストが強く、まつ毛が目立ちすぎたため、[**不透明度ロック**]をかけて少し暗い色を被せました。

POINT

塗るときはキャンバスを逆さまにしてまつ毛の根本から毛先に向かって描くときれいに描けます。

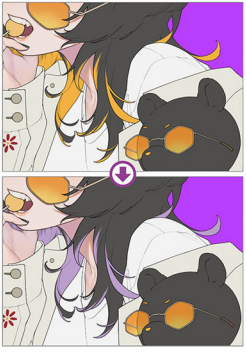


08 髪に質感を与える

髪の立体感を表現するため、毛の流れや影、明るさを加えていきます。今回のように顔がアップになっているイラストの場合は、顔から遠い部分まで塗り込みすぎると視線が分散するので、顔まわり以外のコントラストや情報量は意識して抑えています。

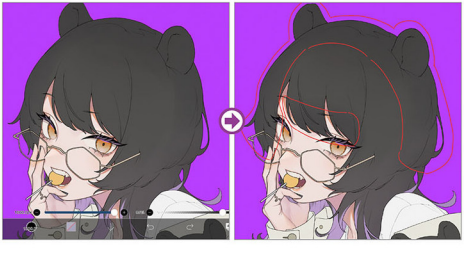
1 インナーカラーを変更し、グラデーションをかける

髪のインナーカラーを黄色にしていましたが、顔と髪の2箇所に黄色があると視線が散るため、レイヤーに**[不透明度ロック]**をかけて落ち着いた紫に変更しました。続いてベースのレイヤーの上に不透明度「50％」の通常レイヤーを作り、頭頂部に濃い色を、毛先に薄い色をのせてグラデーションを作ります。頭頂部側の濃い色も、毛先側の薄い色も、ベースの色をスポイトで取って少しだけ明度を変えて使います。



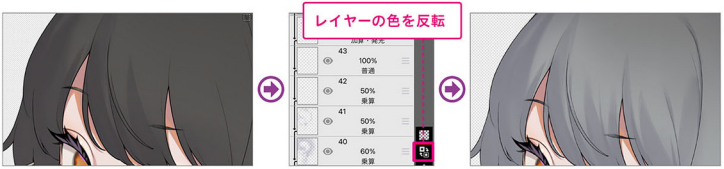
2 髪に影をつける

不透明度を「60％」にした**[合成モード：乗算]**レイヤーを作り、影を塗ります。立体感を出すため、**[ペン（フェード）]**で頭の輪郭をなぞるように色を乗せ、ぼかして馴染ませます。前髪の毛先にも同じように塗ります。ベースの色が暗すぎて色が乗りにくいので明度を「5％」上げました。



3 髪の毛の流れと影を描き込む

次に、肌の影でも使った［**ブラシ：Gペン（ハード）**］を使い、同じレイヤーに髪の毛の流れと影を描き込みます。不透明度「20～30%」で色を重ねるように塗り、所々ぼかして馴染ませます。すべてぼかすとのっぺりと重たい印象になり、まったくぼかさないとやわらかく見えないので、所々ぼかすことでシャープさとやわらかさを表現します。黒髪は影の色が見づらくきれいに塗れているかわかりにくいので、［**レイヤーの色を反転**］ツールを使ってベースの色を一時的に反転させると作業がしやすいです。

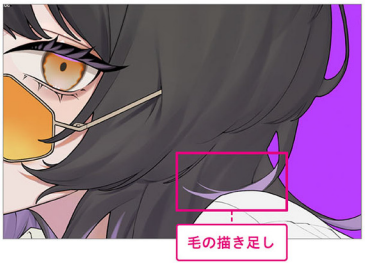


POINT

キャラクターの目の色やメイクの色に合わせ、髪の毛のベースにはほんのりオレンジが混ざった暗いグレーを使っています。インナーカラーの紫が濁らないよう、影には紫がかったグレーを選びました。

4 顔まわりが強調されるよう調整する

不透明度を「50%」にした［**合成モード：乗算**］レイヤーを作り、顔まわりの影が濃くなるように顔まわりを中心に工程2で塗った部分に重ね塗りをします。不透明度「50%」の［**乗算**］レイヤーをもうひとつ作り、さらに顔まわりの影を強調します。次に不透明度「100%」の通常レイヤーで、インナーカラー部分の毛を描き足します。影を塗るときにはみ出ないように塗るのが面倒なときは、このようにあとから描き足しています。



5 ハイライトを入れる

［**合成モード：発光**］レイヤーを作り、ハイライトを描きます。統一感を持たせるために背景と近い色を使います。彩度の低い髪には彩度の高いハイライトを、ある程度彩度のある髪には色相の違う色を使うとおもしろい色遣いになります。ちなみに青はどの色とも合わせやすいうえ、手軽に透明感も出せるのでよく使っています。

6 グラデーションを強調する

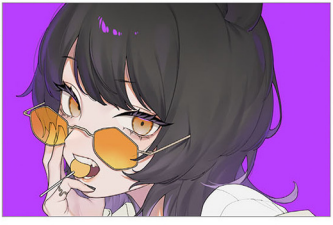
不透明度を「30％」にした［**合成モード：発光**］レイヤーを作り、影との境目に明るさを足します。前髪の丸みを表現するために毛先側がしっかり暗くなるようにしたいので、影を塗っていない部分に後から明るい色を足していきます。図の赤線の範囲に色を置いて矢印方向にぼかすと色が馴染み、きれいなグラデーションになります。ハイライトを邪魔しないように彩度を抑えた紫を使います。

7 反射光を描き加え、オーバーレイで色味調整をする

工程6と同じレイヤーを使い、反射光を入れます。画面奥側の髪に背景と似た濃い紫を入れ、背景と馴染ませます。次に、不透明度「50％」の［**オーバーレイ**］レイヤーを作り、髪の色味を整えます。［**ブラシ：ペン（フェード）**］で先ほどと同じように画面奥側に紫をふわっと入れるとより一体感が増します。また、背景の色を光源の逆側に入れることで、背景に当たった光が反射しているような表現ができます。

8 細かい毛を描き足す

すべてのレイヤーの一番上に通常レイヤーを作り、細かい毛を描き足します。描き足したい部分の髪の色をスポイトで取り、細い線で描き足していきます。これが多すぎると髪の毛がボサボサに見えてしまうので描きすぎないように気をつけます。

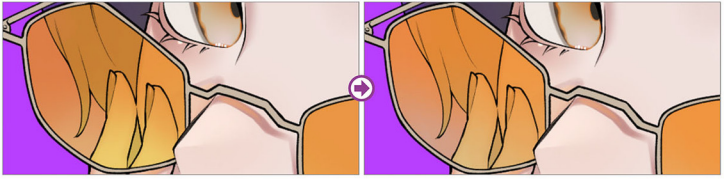


09 アクセサリーを仕上げる

サングラスや指輪、アメなどの小物類の塗りを進めていきます。レンズは反射や透け感が、指輪やアメは光沢感がうまく出るように調整します。いずれも色を合わせて全体に統一感を持たせているのがポイントです。

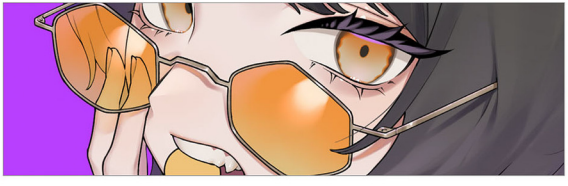
1 レンズにグラデーションをつける

グラデーションが入ったレンズにしたいので、ベースの黄色を不透明度「80％」の通常レイヤーに、グラデーションのオレンジは不透明度「60％」の通常レイヤーに分けます。レンズの後ろにある顔や指、髪がほんのり透けるようにしたいので不透明度は100％よりも低くします。下地の塗りではベースもグラデーションも彩度が高く、いまいち色の組み合わせが美しくなかったのでカラーを調整し、グラデーションも滑らかではなかったのでついでに塗り直しました。ベースには少しくすんだ黄色を、グラデーションには彩度の高いオレンジ色を使っています。



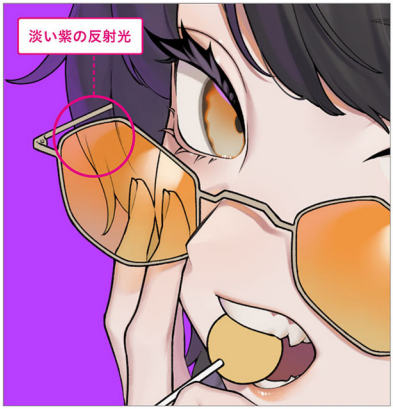
2 レンズにハイライトを入れて光沢を表現する

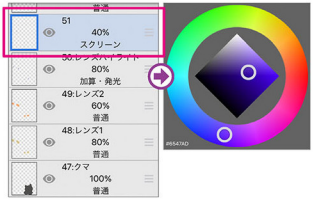
不透明度を「80％」にした[**合成モード:発光**]レイヤーを作り、ハイライトを描きます。[**ペン（フェード）**]を使ってレンズのフチから中心に向かって何度か重ね描きし、中心に近い方をぼかして馴染ませます。ベースの不透明度が100％でない場合はクリッピング機能を使うと色が乗りにくいので、選択機能を使って塗りたい範囲だけに色がつくようにします。まわりにある窓や空などが映り込むとよりリアルに見えますが、今回は背景が単色のベタ塗りなのでハイライトはシンプルに。レンズと同系色の黄色を使うと白っぽいハイライトにならないので、少し彩度の低い紫を使います。



3 反射光をプラスする

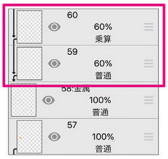
不透明度を「40%」にした**[合成モード：スクリーン]**レイヤーを作り、ハイライトと同じ色・ペンで光源の逆側に反射光を描きます。反射光が入ることでよりレンズがつるりとして見えます。ハイライトとは違い、控えめに色を乗せたいので濃い紫を使いました。クマのサングラスも同じように塗ってレンズは完成です。

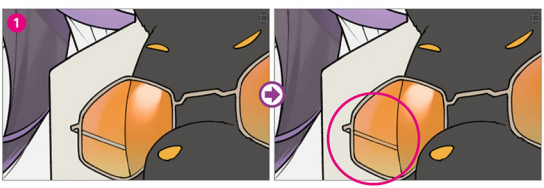


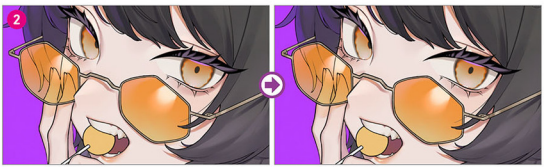


4 金属を仕上げる

クマのサングラスの右側のツルはレンズ越しに見えているので、スポイトで取ったレンズの色を不透明度「60％」の通常レイヤーで被せます❶。次にサングラスのフレームや指輪に金属の表現をつけていきます❷。不透明度を「60％」にした**[合成モード：乗算]**レイヤーを作り、不透明度「20～30％」のペンで影を塗ります。ハイライトを入れる部分に近いほど濃く、遠いほど薄く塗ると金属の光沢が表現できます。金属に限らず、この描き方はエナメルや光沢の強い革などのツヤツヤした素材の表現にも向いています。





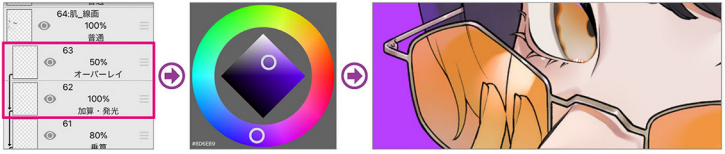


影はハイライトの近くを重ね塗りして濃くする

POINT

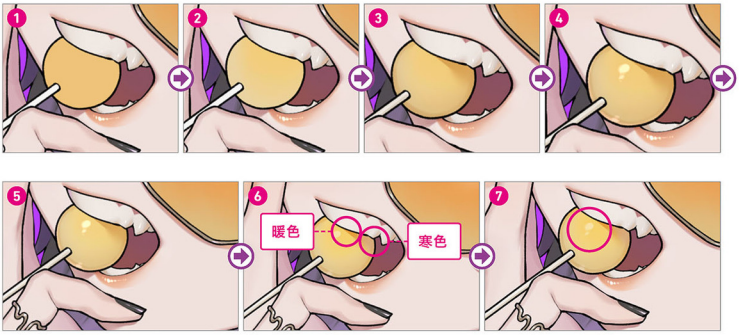
今回はレンズの色と喧嘩しないように彩度の低い金縁にしたいので、ベースには彩度の低い黄色を、影色にはより彩度の低いオレンジがかったグレーを使います。

続いて［**合成モード：発光**］レイヤーを作り、ハイライトを描きます。パキッと強いハイライトを入れることで金属特有の強い光沢感が生まれます。ハイライトの色は背景に合わせて同系色の紫を使います。また、背景との統一感を持たせるため、不透明度「50％」の［**オーバーレイ**］レイヤーを追加し、画面奥のサングラスのツルに紫を重ねます。



5 アメに質感を加える

アメの透明感を表現するため、アメ玉部分のベースを淡い黄色に変え、彩度の高い濃いめの黄色を重ねてグラデーションを作ります❶❷。不透明度「60％」の［**合成モード：乗算**］レイヤーで影を塗り、アメ玉の丸みを表現するために光源の反対側の影をぼかして馴染ませます❸。アメ玉には色が濁らないように彩度が高めのオレンジを、棒にはオレンジとグレーの中間色を使います。次に、不透明度「40％」の［**発光**］レイヤーを作り、統一感を出すために紫を使ってハイライトを入れます❹。少しアメ玉の色が沈んで見えるので、色相をより黄色に近づけ、彩度を若干上げました❺。仕上げに色味を整えます。不透明度「50％」の［**オーバーレイ**］レイヤーを作り、落ち影の光源に近い方には暖色、奥側には寒色を乗せると透明感と華やかさが表現できます❻。またアメ玉のグラデーションにもオレンジを加えると、グラデーション部分の鮮やかさと色の濃さが強調され透明感が出ます❼。

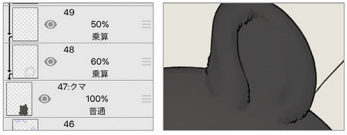


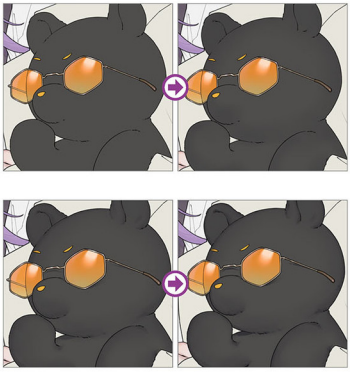
10 クマや服を仕上げて完成させる

最後に、クマや洋服に質感を与えていきます。クマはモコモコとした毛の手触りを塗りだけで表現していきます。また細かいですが、服の刺繍に膨らみを持たせるなど、細部の細部までこだわりを詰め込みました。

1 立体感の演出：クマの影をフェードペンで描く

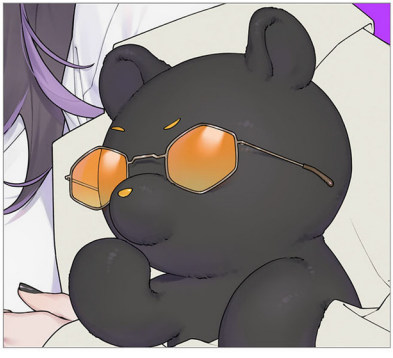
不透明度「60％」の**[合成モード：乗算]**レイヤーを作り、**[ペン（フェード）]**を使って紫がかったグレーで軽く影をつけ、ぼかして馴染ませます。次に、ペンを**[Gペン（ハード）]**に替え、同じレイヤーでクマのモコモコ感や影を描き込みます。短いストロークでちょんちょんと影を乗せると、モコモコとした毛の質感を表現できます。塗ってみると左耳のなかの線画は不要だったので消しました。





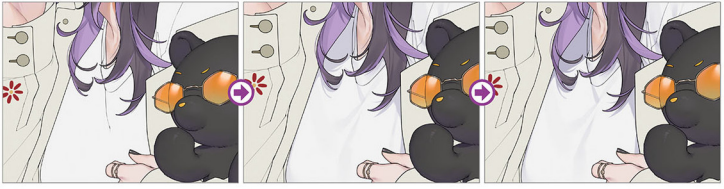
2 レイヤーの機能で明暗、質感を表現する

不透明度「50％」の**[合成モード：乗算]**レイヤーを作り、影の重ね塗りをします。次に不透明度「30％」の**[スクリーン]**レイヤーを追加し、立体感は**[ペン（フェード）]**で、毛の質感は**[Gペン（ハード）]**で紫色を使って表現します。さらに質感の演出です。不透明度「100％」の**[発光]**レイヤーを作り、鼻にハイライトを入れてプラスチックのような質感を表現します。光源の反対側にも軽く反射光を入れました。不透明度「50％」の**[オーバーレイ]**レイヤーを作り、色味を整えます。反射光に紫を入れて背景との統一を演出。また、サングラスの影の部分にオレンジを乗せて透明感を表現しました。



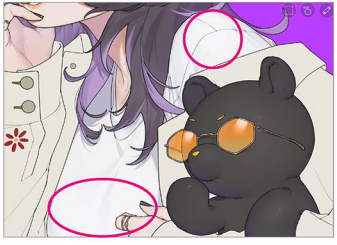
3 洋服を仕上げる（Tシャツ）

実際の布製品は真っ白に見えても実際は完全な白ではないので、リアルさを出すためにほんの少し赤とグレーが混ざった色を使います。不透明度「50％」の**[乗算]**レイヤーを作り、Tシャツの影を塗ります。髪の毛の塗りと同じく、シワや凹凸は不透明度を下げた**[Gペン（ハード）]**で色を重ね、**[ぼかし]**ツールで馴染ませて表現します。落ち影もこれまでと同じく不透明度「100％」のペンでベタ塗りします。縫い目に沿って薄く影を乗せると布が縫い目に向かって巻き込まれている様子が表現できます。クリアな白を表現したいので影には青みがかったグレーを使います。一度塗った影に、同じ色で重ね塗りをします。服のコントラストを抑え、首元の落ち影以外は控えめに色を重ねることで、イラストを見た人の視線が顔に向くようにします。



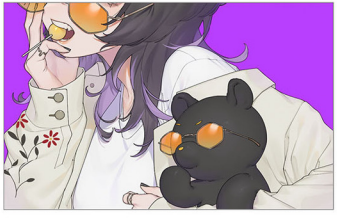
4 ［スクリーン］レイヤーで明るさを調整し、仕上げる

ベースが明るい色なので、他のパーツよりも不透明度が高い「50％」の**[スクリーン]**レイヤーを作ります。立体感を出すために**[ペン（フェード）]**を使って胸や肩にふわっと色を乗せます。色は彩度の高い紫を使っています。影にも色を被せたことでベースと影との明度差が落ち着きました。次に不透明度「50％」の**[オーバーレイ]**レイヤーを作り、色味を整えます。落ち影の部分には広く紫を乗せ、ベースとの境目やシワには彩り程度にオレンジを乗せます。これでTシャツは完成です。



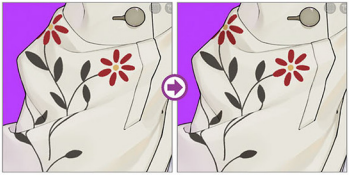
5 上着を仕上げる

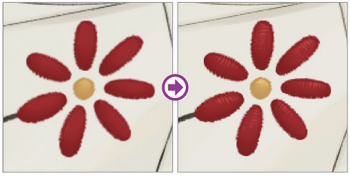
不透明度を「50％」と「40％」にした**[合成モード：乗算]**レイヤーで、Tシャツと同じく落ち影はベタ塗り、シワは不透明度を下げた**[Gペン（ハード）]**の重ね塗りと**[ぼかし]**ツールで表現します。これまでと同様に、質感を優先して線画を消したり、透明感を出したり、明暗をつけて立体感を出します。また、**[オーバーレイ]**のレイヤーで色味を整えます。服の輪郭や落ち影にふわっと紫を、華やかさを出したい部分にはオレンジを足しました。



6 刺繍に立体感を与える

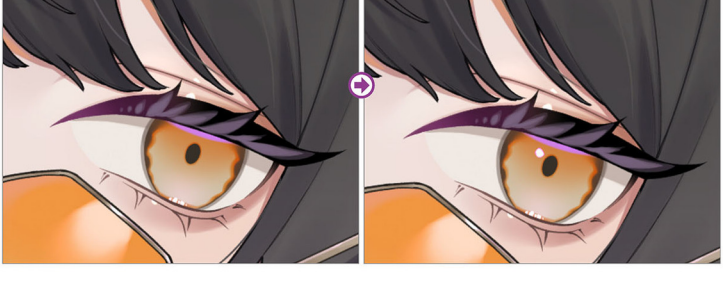
リアルな刺繍に見えるよう、細かく調整をしていきます。まず、刺繍の輪郭は糸の方向に沿って細いペンでギザギザに描き、内側はベタ塗りします。不透明度「60％」の［**合成モード：乗算**］レイヤーで、服の起伏に合わせて濃い色で影をつけたら、次に刺繍自体の凹凸を表現するため、不透明度「100％」の［**乗算**］レイヤーで輪郭をフチ取って立体感をつけます。さらにハイライトを入れて糸の質感を表現します。不透明度「30％」の［**発光**］レイヤーを作り、細い線で一本一本に光沢をつける感覚で糸の向きにそってハイライトを描き込みます。ギラッとしたツヤ感にならないよう、黄みがかった濃いグレーを使いました。最後に不透明度「50％」の［**オーバーレイ**］レイヤーを作り、上着に馴染むよう、影になっている部分に寒色を乗せて色味を整えます。線画が刺繍の上に被っている部分は線画の上から描き足して仕上げます。





7 最後の調整をして完成させる

最後により見栄えがよくなるよう、細かい調整を行います。まず、肌・髪・小物・クマそれぞれの線画の色を変更します。色味は各パーツで使っている色の一番濃い色をスポイトで取り、それよりも明度の低い色を被せて馴染ませました。また、最後まで悩んでいたのですが、瞳には上部に1つ、ハイライトを追加しました。小さなハイライトですが、［**加算（発光）**］レイヤーを作って先に濃い紫を塗り、その上から先に塗った紫が少し見えるように淡い青を乗せた二重構造にしています。目の透明感がアップしました。これで完成です！



［NAME］

湖木マウ

［PROFILE］

元々趣味でファンアートやオリジナルのイラストを描いており、2020年10月から絵の仕事を開始。これまで携わった仕事はアイコン、立ち絵、一枚絵、Live2D用イラスト等。このたび紙媒体デビューとなる。趣味は好きなゲームのおもしろい攻略動画を見ることと刑事ドラマの鑑賞。

［CONTACT］

Twitter：@Siketa_Matti
Pixiv：https://www.pixiv.net/users/14213350

［作業環境］

iOS（iPadPro）、ibisPaintX

［Q&A］

Q1 目を表現するうえで気をつけていること

瞳の色の美しさとアイラインの美しさです。瞳の色は透明感が出るよう、
アイラインは歪みなく美しい曲線になるよう心がけています。

Q2 今の表現に行き着くまで

以前は瞳の輪郭を線で描いていましたが、瞳を塗りだけで表現する描き方に衝撃を受け、
今のような描き方に大きく方向転換しました。その後、色々な作家さんの色遣いを参考にしたり、
より美しく見えるようイラストを描くたびに少しずつ改良を重ねて今のような描き方に至りました。

Q3 絵を描くときに大切にしていること

自分が気にいるものを描くこと、何となく描くのではなく
描きながら改善点などの気付きを得ること、こだわりを持つこと。

Q4 今後チャレンジしてみたい表現や仕事

チャレンジしてみたい表現は厚塗りです。お仕事に関しては経験が浅いので色々なことに
チャレンジしてみたいですが、その中でも特にゲームの立ち絵のお仕事に興味があります。

Q5 読者へのメッセージ

難しいことは考えず、まずは自分の好きなものを楽しんで描き、
好きな作家さんのイラストをたくさん見て、
好き・可愛い・かっこいい・美しいといった感覚やこだわりを大切にしていただきたいなと思います。
そうすることで自分の理想とする表現が徐々に見えてきたり、こだわりを突き詰めることで
個性が確立され、改善点も見えてくるのではないでしょうか。
かくいう私もまだまだ発展途上ですので一緒に頑張りましょう……！

著者プロフィール（Part1）

末冨正直　Masanao Suedomi

イラストレーター。フリーでイラストの仕事をしながら、専門学校の講師を10年以上経験。
主に、マンガ背景、人物（骨・筋肉・ポーズ・服など）の授業を担当。
Pixiv：https://www.pixiv.net/users/1590641

表現を極める！
目の描き方

2022年1月15日　初版第1刷発行

著者	末冨正直（Part1） 秋赤音　ちょん＊　金平東　SPIdeR.　湖木マウ（Part2）
編集協力	井上綾乃
編集	伊藤千紗
デザイン	waonica
印刷・製本	シナノ印刷株式会社
発行人	上原哲郎
発行所	株式会社ビー・エヌ・エヌ 〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南一丁目20番6号 FAX: 03-5725-1511　E-mail: info@bnn.co.jp　URL: www.bnn.co.jp

○本書の一部または全部について個人で使用するほかは、
著作権上（株）ビー・エヌ・エヌおよび著作権者の承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。
○本書の内容に関するお問い合わせは弊社Webサイトから、またはお名前とご連絡先を明記のうえE-mailにてご連絡ください。
○乱丁本・落丁本はお取り替えいたします。
○定価はカバーに記載されております。

© 2022 Masanao Suedomi, AKIAKANE, chon＊, Konpeitou, SPIdeR., Mizuki Mau
Printed in Japan
ISBN 978-4-8025-1111-7

[自购][175元]制服至上1台湾女子制服集[125P]...

2022年10月6日

[预算进行中]柔软3DCG教室！不可怕的3DCG...

2022年10月5日

[预算进行中]通过像素技术开始的背景创作...

2022年10月3日

[自购][130元]光和色彩解体新书[会员特权]

2022年10月1日

[自购][125元]绘画开始变得擅长的教科书...

2022年10月1日

[自购][115元]绘画变得擅长的5个习惯[256P]

2022年9月30日

[自购][130元]姿势和表情的演出技巧[208P][...

2022年9月30日

[自购][55元]是新手也没关系！教你靠插画生...

2022年9月29日

本书籍来自素材工房的内购内容：www.cgartistnet.com

我们正在建立一个以自购为中心的内容社区，目标是解决在绘画学习中遇到的问题
因此，我们建设了自购内容社区，为解决绘画问题思考了对策。

1.如果您是一个绘画学习者，加入我们帮助网站建设自购社区，您可以获得很多有价值的内容
2.如果您是一个资源收集者，在转载时，不要删除在这里的介绍说明。

删除介绍转载到全世界，加速同质化不能帮助到任何人，这不仅会伤害到您自己和正在遇到绘画问题的学习者，也会影响到我们的新内容购买计划，因此请不要删除这里的介绍说明。

首页 › 计划购买

[自购][140元]从基础到实践的全过程背景的...

2022年11月1日

[预算进度：80%]タカ氏厚涂技法演出角色插...

2022年10月25日

[预算进度：5%]トモゼロ漫画风变形插画的...

2022年10月25日

[预算进度：5%]活用人体色彩理论的氛围感...

2022年10月25日

[预算进度：5%]闪耀的光芒和颜色背景插图[...

2022年10月25日

[预算进度：5%]ソユン强调主题的角色设计...

2022年10月25日

[自购][140元][日文]从零开始的人物设计和表...

2022年10月25日

[自购][1200元]CHYAN人物色彩构成及设计...

2022年10月24日